Мышиная Стража™

Ролевая игра

Люк Крейн и Девид Питерсен

Люк Крейн и Дэвид Питерсен

МЫШИНАЯ СТРАЖА

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

г. Москва
«Студия «Пандора Бокс»
2018 год

ЭТА КНИГА ПРИНАДЛЕЖИТ:

СОДЕРЖАНИЕ

Над книгой работали 4

Предисловие 5

Вот как всё устроено 7

Мышиная Стража 15

За что мы сражаемся 41

Задание 54

Преодоление препятствий 89

Конфликт 103

Состояния и восстановление 137

Времена года 146

Территории 181

Обитатели Территорий 209

Способности и навыки 246

Черты 284

Знания 301

Вербовка 305

Примеры заданий 325

Алфавитный указатель 398

Особые благодарности 408

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

КОНЦЕПЦИЯ ИГРОВОГО МИРА И ИЛЛЮСТРАЦИИ
Дэвид Питерсен

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ
Люк Крэйн

ПОДГОТОВКА К ПЕЧАТИ АНГЛИЙСКОГО ИЗДАНИЯ
Даниэль Хеакокс, Джоанна Новалес, Джозеф Филип Иллидж, Люк Крэйн, Марк Смайли, Рич Форест, Тор Олавсруд.

ПЛЕЙТЕСТЕРЫ
Адам Дрю, Александр Ньюман, Арон Тюарт, Даниэль Хикокс, Данэхер Демпси, Дж. Р. Миситано, Джейкоб Питерсен, Джейсон Эллис, Джейсон Фареди, Джереми Бикли, Джоанна Коркорон, Джон Дугган, Джон Ставропулус, Джошуа Моретто, Дон Коркоран, Дэвид Лели, Дэвид Питерсен, Дэвид Фокс, Дэйв Кливер, Йен Грант, Карли Боген, Кен Коллинс, Крис Алингхем, Крис Смит, Кори Дрю, Крэйг Халмет, Кэти Кобурн, Майк Лукас, Майкл Фокс, Марк Аллисон, Марк Рэйд, Маюран Тиручельвам, Мика Шайффер, Морган Дьюкс, Мэтт Гроссман, Мэтт Кобурн, Педро Амадор-Гейтс, Питер Аронсон, Пол Бикли, Радик Дроздальский, Рейчел Уолтон, Рич Дитуллио, Роберт Чилтон, Сидни Фокс, Тиджей Маккри, Тор Олавсруд, Уилл Хашем, Уильям Ритчи, Фил Уолтон, Эдвард Дугган, Эрик Бойд, Эрик Хайден, Извините, если кого-то забыли!

БЛАГОДАРНОСТЬ
Клинтон Р. Никсон, Марк Смайли, Дэвид Питерсен, Джаред Соренсен, Карли Боген, Александр Ньюман, Радик Дроздальский, Маюран Тиручельвам, Тор Олавсруд, Крис Алингхем, Николь Фиттинг, Меган Мак Феррин, Бэн Лиман, Майкл С. Миллер, Дэвин Бингер, Кейти Бод.

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК
Никулина А.И., Никулин В.С., Румянцев К.О.

РЕДАКТУРА И КОРРЕКТУРА ТЕКСТА РУССКОЯЗЫЧНОГО ИЗДАНИЯ
Никулин В.С., Прокудина Е.В., Якушова Е.В.

ВЁРСТКА КНИГИ И КОМПОНЕНТОВ РУССКОЯЗЫЧНОГО ИЗДАНИЯ
Ермаков А.В., Маклакова В.Ю., Никулин В.С.

МЫШИНАЯ СТРАЖА: НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА. ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ. РУССКАЯ ВЕРСИЯ.

Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются плодом воображения автора. Любое совпадение с реально происходившими событиями или местами и личностями (живущими или умершими) случайно. Права на русскую версию издания принадлежат ООО «Студия «Пандора Бокс». Печатается по лицензии BOOM! Studious. Перепечатка и публикация правил и компонентов без разрешения правообладателя запрещена. Перевод на русский язык выполнен ООО «Студия «Пандора Бокс». В соответствии с ФЗ N° 432 от 29.12.2010 маркируется знаком «14+».

Издательство: ООО «Студия «Пандора Бокс». Почтовый адрес: 107113, г.Москва, Сокольнический вал, 52/5. Тел.: +7 (495) 796-50-49. Отпечатано в АО «Первая Образцовая Типография» филиал «Чеховский Печатный Двор». Адрес: 142300, МО. г. Чехов, ул. Полиграфистов, д. 1.

М96 Мышиная стража: настольная ролевая игра. Вторая редакция / Люк Крейн и Дэвид Питерсен. Пер. с англ. В.С. Никулина, А.И. Никулиной, К.О. Румянцева. — Москва: «Студия «Пандора Бокс», 2018 - 408 с., ил.

Вторая редакция необычайно успешной ролевой игры о Мышиной Страже. Игра познакомит вас с одним из интереснейших и необычных миров, когда-либо придуманных в жанре фэнтези. Защитите мышиный народ от хищников, непогоды, дикой природы и тех, кто считается только с собственными интересами! Вступайте в Мышиную Стражу!

ББК 77.56
УДК 794.02

Подписано в печать 17.09.2018. Тираж: 1300 экз. Заказ N° 007774.
ISBN: 978-5-6041755-4-5

www.**archaia**.com | www.**mouseguard**.net | www.**burningwheel**.com
www.**trideviatoe**.ru | www.**pandorastudio**.ru

THE MOUSE GUARD ROLEPLAYING GAME: SECOND EDITION, November 2018. Published by Archaia, a division of Boom Entertainment, Inc. Game content ©2018 Luke Crane. All rights reserved. Illustrations & comic content ©2018 Oaklore Inc. Mouse Guard is ™ & © 2018 Oaklore Inc. All rights reserved. Archaia ™ & Archaia logo are trademarks of Boom Entertainment, Inc., registered in various countries & categories. All characters, events & institutions depicted herein are fictional. Any similarity between any of the names, characters, persons, events, and/or institutions in this publication to actual names, characters & persons, wheather living or dead, events, and/or institutions is unintended & purely coincidental.

BOOM! Studious, 5670 Wilshire Boulevard, Suite 400, Los Angeles, CA 90036-5679.

ПРЕДИСЛОВИЕ

На чердаках и цокольных этажах домов моих друзей детства мы представляли себя героями других миров. Для игр нам требовалось воображение, карандаши, бумага, кубики, несколько книг и навыки общения. Считаю эти дни, проведённые за настольными ролевыми играми с друзьями, временем моего становления как рассказчика и создателя вымышленных миров. Вместе мы свергали тиранов, побеждали множество чудовищ и исследовали земли, ненанесённые ни на одну карту.

В любой ролевой игре правила помогают структурировать игровой процесс, а кубики нужны, чтобы удивлять игроков и ведущего. Сама же игра является упражнением в коллективном создании историй, настоящим театром умов. В описании игровых событий вместе участвуют как игроки, так и ведущий. Опытные ролевики вам скажут, что история любого приключения интереснее и ярче однообразного бросания кубиков в погоне за баллами опыта. А самые увлекательные истории рождаются, если дальнейшую ситуацию нельзя предугадать.

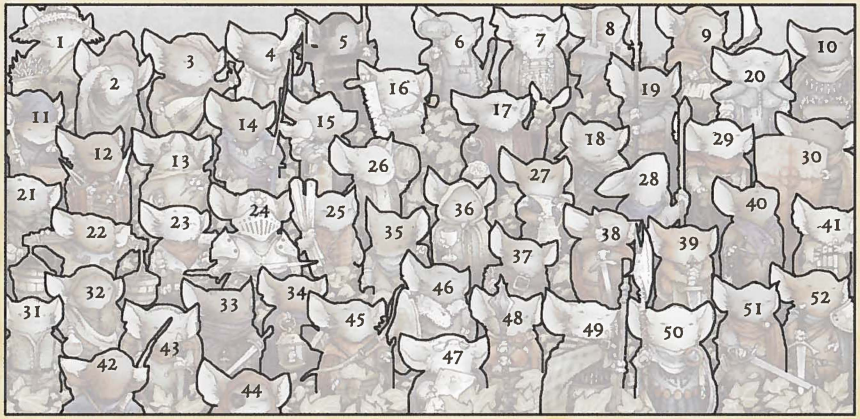
Когда мы с Люком Крэйном впервые встретились для обсуждения ролевой игры «Мышиная Стража», он сразу же показался мне нужным человеком. Люк мастерски ухватил принцип коллективного создания интересных историй в ролевых играх и вписал его в систему правил, которая хорошо передавала дух сюжетов из моих комиксов о героях мышиного народа. В своих правилах Люк полностью отказался от идеи, что персонажа определяют только

цифры и удачные броски кубиков. Вместо этого фокус был смещён на создание реалистичного героя, который развивается через следование собственным убеждениям и целям.

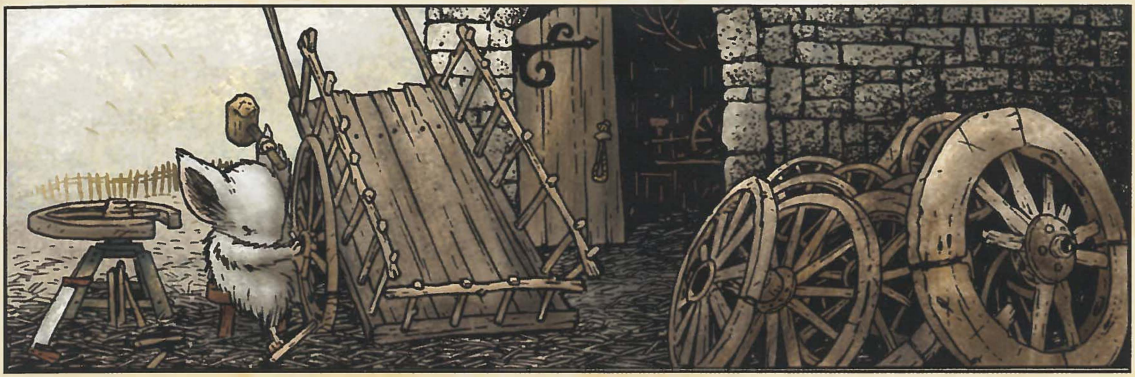
«Мышиная Стража», по сути, не только про выживание, но и про процветание, вопреки огромному миру. Мыши-стражи действуют самозабвенно: это единицы, помогающие выжить большинству. «Мышиная Стража» не игра в жанре фэнтези, в которой вам приключилось быть мышью, это игра, в которой сам факт, что вы мышь, становится угрозой и препятствием. А игры, как лучшие из историй, запоминаются тогда, когда дела идут не по плану или друзья пытаются достичь одной цели разными методами.

Мы с Люком пересмотрели и дополнили основные правила, выпущенные в 2008 году, внесли в них исправления и улучшения, и так создали вторую редакцию ролевой игры «Мышиная Стража». Неважно, начинающий вы игрок или опытный, мы приглашаем вас, ваших родных и близких любого возраста отправиться вместе в удивительные приключения туда, где мышиный патруль странствует среди скрытых в тенях опасностей, избежать которые можно только общими усилиями.

— Дэвид Питерсен,
Мичиган, 2014



1. ТОРГОВЕЦ ЗЕРНОМ
2. КВИГЛИ ИЗ ВЕРВОВА КОРНЯ
3. МУЗЫКАНТ СЛЮТНЕЙ
4. ТРУБАЧ С КЛЫКОМ
5. СОЛДАТ ЧЁРНОГО ТОПОРА
6. КУЗНЕЦ
7. НАБЛЮДАТЕЛЬ ЗА ПОГОДОЙ
8. ЭРИН
9. ЖНЕЦ
10. ЛАНДРА
11. ПОВАР
12. САРИССА
13. КАРТОГРАФ
14. СЭЛА
15. МИРАБЭЛЬ С РЕБЁНКОМ
16. ПЛОТНИК
17. ХРАНИТЕЛЬ ПАСЕКИ
18. ВАЛДОН
19. СЕДРИК
20. ПРАВИТЕЛЬ ГОДЪБЛЬНИКА
21. ТОРН
22. ВОДОНОС
23. КАМЕНЩИК
24. АРТУС-БРОНИРОВАННЫЙ
25. РОДОСЛОВ
26. ПИВОВАР
27. ДЖУН ТРАКТИРЩИЦА
28. КЕНЗИ
29. ИЗАБЕЛЬ
30. РЭНД
31. ВИНСОН
32. АПТЕКАРЬ
33. ЭЛИМИС
34. НО́РА
35. ВЕРВИНН
36. АБИГЕЙЛ
37. ЛЕЙТ
38. САКСОН
39. ЛИАМ
40. СЭЙДИ
41. ВАЙРАКС
42. ПЕРСИ
43. ЭВИНГ
44. НИКСОН
45. БАСТИАН
46. ДЕЛВИН
47. БИБЛИОТЕКАРЬ
48. СЬЕННА
49. АННИКА
50. ГВЕНДОЛИН
51. ФЕАГОН
52. ЭРВИНН



ВОТ КАК ВСЁ УСТРОЕНО

**Смерть — сильнейшее средство воздействия
и самый простой ответ на любые вопросы.
Герои могут стать легендами,
легенды обратиться в мифы,
а мифы, как известно, вдохновляют новых героев.**

— Последние записанные слова Келанава Чёрной Секиры, отважного воина Мышиной Стражи

Добро пожаловать в настольную ролевую игру «Мышиная Стража». В этой игре вы берёте на себя роль героя мышиного народа, противостоящего дикому миру, временам года и собственной мышиной природе. Используя правила из этой книги, вы с друзьями можете собраться вместе и разыграть ряд приключений, сошедших со страниц великолепных комиксов Дэвида Питерсена из серии «Мышиная Стража».

Играть могут от 2 до 6 человек. Для игры понадобится несколько карандашей, бумага, десять шестигранных кубиков (в некоторых играх они называются «дайсы») и эта книга. Один из играющих берёт на себя роли всех антагонистов и второстепенных персонажей, отвечает за повествование и места действий — этого игрока называют ведущим. Остальные игроки принимают роли отдельных персонажей Мышиной Стражи. Они — патруль.

Задача ведущего — помочь стражам стать героями. Как это сделать? Испытывать игроков, создавая препятствия на их пути. Только преодолевая препятствия и проходя сквозь пламя конфликта, персонажи игроков смогут превратиться в героев.

СТРУКТУРА КНИГИ

В этой книге 19 глав, но правила содержатся только в 16 из них. ***Предисловие*** вводит вас в курс дела. В главе ***Вот как всё устроено*** демонстрируются основы игры. Затем в главе ***Мышиная Стража*** вы подробно знакомитесь с персонажами игры. После этого вникаете в то, ***За что мы сражаемся*** в качестве стражей. В главе ***Задание*** подробно рассказывается, как сыграть целую *игровую сессию*. А затем в главе ***Преодоление препятствий*** объясняется, как возникают и преодолеваются *препятствия* по ходу игры. В главе ***Конфликт*** описывается, как определяется исход опасных ситуаций, в которых часто оказываются мышиные стражи. Главы ***Времена года***, ***Территории*** и ***Обитатели Территорий*** содержат описания и правила мира игры и демонстрируют способы их использования в игровом процессе. В главах ***Способности и навыки***, ***Черты*** и ***Знания*** описываются правила всех *навыков*, *черт* и *знаний*. В этих главах также говорится о том, как улучшать и развивать имеющиеся *навыки*, *черты*, *знания* и как получать новые. Наконец, в главе ***Вербовка*** даны инструкции относительно того, как создать собственного мышиного стража и изменять *шаблоны персонажей*. В главе ***Примеры заданий*** предложены заранее подготовленные *задания*, в которые можно сыграть. Здесь также содержатся *шаблоны персонажей*. Последней идёт глава ***Термины*** в которой даны постраничные ссылки на все употреблявшиеся в книге термины.

Начало игры

До начала игры хотя бы один игрок должен прочесть главы ***Мышиная Стража***, ***За что мы сражаемся***, ***Задание***, ***Преодоление препятствий*** и ***Конфликт***. Во время игры этот игрок будет обращаться к книге и учить правилам остальных. Рекомендуется заодно прочесть и использовать главу ***Примеры заданий***. Остальные части книги можно изучить по ходу игры.

Как использовать книгу

Для лучшего понимания и поиска информации в книге используется несколько приёмов. Иногда правила адресованы ведущему, а иногда — игрокам. Цветными ссылками указывается, к какому разделу книги следует перейти.

Значок с изображением Келанава указывает, что текст адресован игрокам. Здесь «вы» означает «вы — игрок». Если вы видите такой значок перед разделом книги, следующие за ним абзацы адресованы игрокам.

Значок с изображением Гвендолин указывает, что текст адресован ведущему. Здесь «вы» значит «вы — ведущий». Если вы видите этот значок перед разделом книги, следующие за ним абзацы адресованы ведущему.

Запрещённых к прочтению разделов нет. И игрокам, и ведущему стоит читать все разделы. Значки с изображениями мышей помогут разобраться в том, что и как делать во время игры.

Этот значок указывает, что абзац содержит важное правило. Такую отметку легко заметить.

Ничем не отмеченные абзацы тоже важны. Они содержат общую информацию и советы для всех. Эти абзацы — часть игровых правил, их также нужно прочесть.

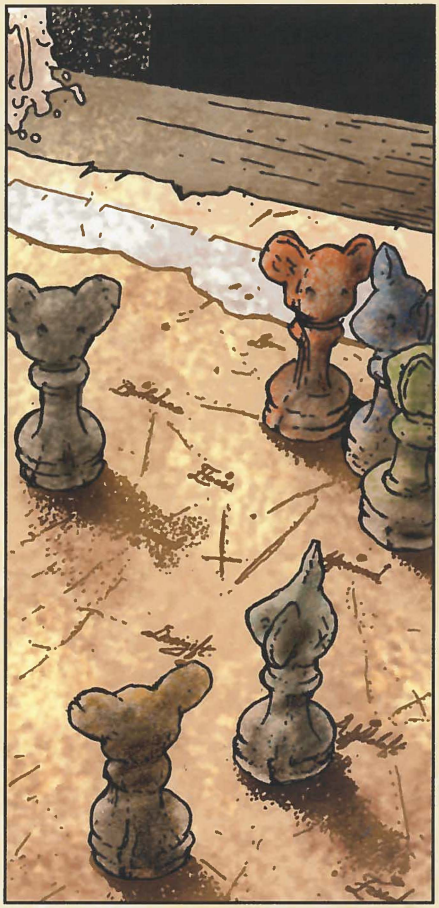
Примечания

Ссылка на главу в тексте выглядит так: ***Вот как всё устроено***. Ссылка на раздел главы выглядит так: **Структура книги**. Наконец, ссылка на конкретную часть раздела (подраздел) выглядит так: **Начало игры**.

КАК ИГРАТЬ В РОЛЕВУЮ ИГРУ

Эта игра ролевая. Ролевые игры своеобразны и уникальны. В них требуется воображение и вовлеченность игроков. Именно творческий подход делает такие игры особенными. Только воображение проведёт вас через множество интереснейших ситуаций и поможет в них разобраться.

Все, кто участвует в игре, берут на себя роли: игроки — роли собственных персонажей; ведущий — роли противников и второстепенных персонажей. Во время игры



только вы решаете, что делает ваш персонаж и с кем он разговаривает. Это похоже на игру актёров в театре или кино, за исключением того, что тут нет сценария. Между дублями мы бросаем кубики и делаем записи, а не сидим в гримёрке и ждём вызова на сцену.

Исполнение роли

Играя роль своего персонажа, подумайте, каким голосом он говорит и как строит отношения с окружающими. Придумайте уникальные манеры поведения, которые будут его характеризовать. Используйте этот голос и манеры, описывая поступки своего персонажа в игре.

От первого или от третьего лица

Есть два способа описания действий персонажа в игре: от первого и от третьего лица.

От первого лица действия персонажа описываются с использованием местоимений «я», «мне» и «моё»: «Я направляюсь в трактир, чтобы встретиться с Кензи».

От третьего лица действия персонажа описываются с использованием местоимений «он» или «она», «его» или «её»: «Он направляется в трактир, чтобы встретиться с Кензи. Он заказывает выпить и рассказывает, что случилось».

Обе формы исполнения роли и описания игрового процесса разрешены в игре.

Броски и проверки

Вы не только описываете поведение своего персонажа, но и бросаете кубики для определения результата его действий. Делайте бросок каждый раз, когда ваш персонаж будет совершать действия, чтобы преодолеть какое-либо *препятствие* в игре.

В правилах бросок кубиков называется словом *проверка*.

Контроль

Большую часть времени именно вы контролируете то, что ваш персонаж делает или не делает. Вы описываете, что он делает хорошо, что — не очень, в чём особенности его поведения.

Иногда вы будете терять контроль над персонажем. В случаях когда вы *не прошли проверку* при совершении действия, контроль над вашим персонажем перехватает ведущий. Он описывает, что же пошло не так. Он может рассказать всем, что ваш персонаж ошибся или поступил нехорошо. Или описать непредвиденный эффект от его действий, который будет влиять на него некоторое время. Это неприятно, конечно, но новые проблемы только добавляют интереса игре.

Результаты *пройденных* и *непройденных проверок* детально описаны в главе ***Преодоление препятствий***.

Незапланированные истории

Когда начинается новая игра, никто не может предугадать, как именно она закончится: ни игроки, ни ведущий. Точно известно, что игроки будут управлять своими персонажами и что ведущий даст им *задание*. Это начало. С этого момента сюжет истории закручивается и делает повороты под влиянием результатов бросков, совершенных во время игры. Когда *задание* выполнено (или провалено, что тоже означает его завершение), игра прекращается. Только теперь, взглянув на историю в ретроспективе, можно понять, какая она.

Ход игры

Играя роль своего персонажа, будьте вежливы и уважительны по отношению к окружающим. Если ваш персонаж разозлён, это не даёт вам права быть злым или жестоким к другим игрокам. Дайте другим возможность высказаться и проявить себя.

Когда у кого-то в руках кубики и он готов сделать бросок, не шумите и будьте внимательны. Сейчас очередь этого игрока дополнить историю. Перед броском он должен описать, какие действия совершает его персонаж. Остальные игроки прекращают прочие дела, слушают и поддерживают его.

В центре внимания

Ведущий решает, кто из игроков окажется в центре внимания, и следит за тем, чтобы у каждого была возможность участвовать в игре и проявлять себя.

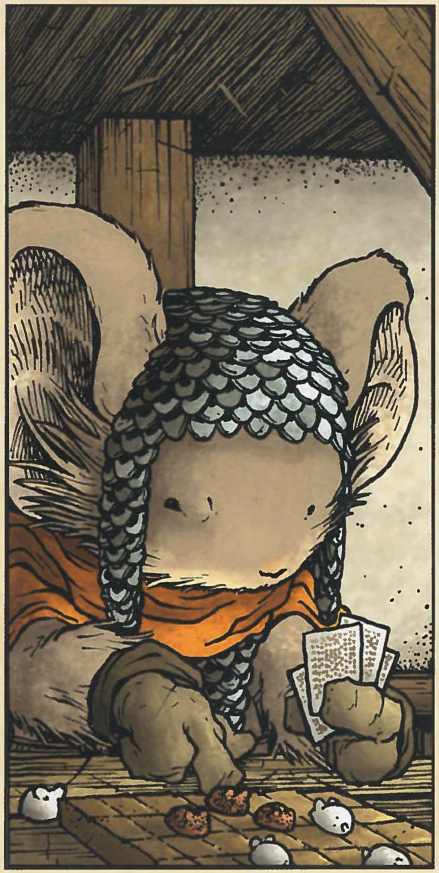
Если вам нечего добавить к происходящему в данный момент в игре, ничего страшного. Скажите что-нибудь воодушевляющее и поинтересуйтесь у других, что они делают.

Разговоры за столом

В ролевой игре, вроде игры «Мышиная Стража», вы не всё время находитесь в роли персонажа. Моменты нахождения «в роли» сочетаются с моментами, когда вы слушаете других игроков, бросаете кубики, сверяетесь с правилами и разговариваете за столом.

«Разговоры за столом» — это термин, которым описывается ситуация, когда игрок даёт советы и помогает другим игрокам по ходу игрового действия. Такой совет даёт не ваш персонаж, а даёте вы напрямую!

«Разговоры за столом» являются важной частью игрового процесса. Надо советоваться друг с другом и обсуждать дальнейшую стратегию, чтобы выбрать лучший вариант действий. Но и о вежливости, и уважительности не стоит забывать. Не командуйте другими игроками. Если кто-то не нуждается в вашем совете, дайте ему возможность поступить по-своему. Никогда не перебивайте другого игрока *«Разговораши за столом»*, когда этот игрок находится «в роли». Сначала дослушайте, потом обсуждайте.



СТРУКТУРА ИГРЫ

Одна *игровая сессия* длится от двух до четырёх часов. По ходу *сессии* игроки при помощи своих персонажей-мышей выполняют *задание*, которое поставил перед ними ведущий. Каждое *задание* состоит из нескольких *препятствий*, которые надо преодолеть, и проблем, которые нужно решить. С этими *препятствиями* и проблемами можно справиться, проводя *проверки способностей* и *навыков* персонажей. Результаты таких *проверок* определяют, в каком направлении пойдёт игра.

Времена года на Территориях влияют на Стражу и стоящие перед ней задачи. Когда *задания* следуют одно за другим в течение нескольких *игровых сессий*, *времена года* сменяют друг друга в игре, а вместе с ними меняются задачи Стражи и *задания* для игроков.

Игра длится от шести до восьми *сессий* по два — четыре часа. Этого игрового времени вполне достаточно, чтобы в мире игры для персонажей прошёл целый год. Конечно, это только рекомендация. Если захотите, в вашей игре может пройти меньше или больше *времён года*.

БЛАНКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждому игроку надо вести учёт своего персонажа. Предназначенные для этого *бланки персонажа* имеются в коробке с игрой, также их копии можно скачать на сайте **www.trideviatoe.ru**. Персонажи «Мышиной Стражи» развиваются по ходу игры, поэтому для пометок в *бланке* лучше использовать карандаш — такие записи будет легко изменить.

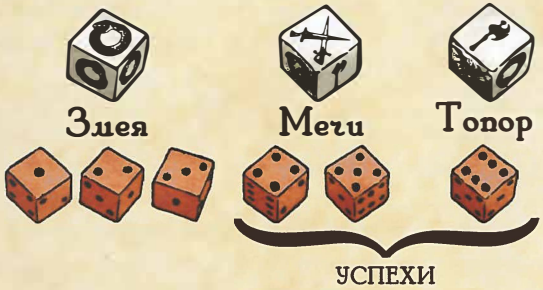
Читая эту книгу, держите *бланк персонажа* под рукой. Это поможет быстро понять принцип работы большинства игровых правил.

КУБИКИ

Результаты *проверок* узнают с помощью бросков нескольких кубиков (обычно бросают от трёх до шести штук). Бросаемое количество зависит от *способностей* и *навыков* персонажа в конкретной области, от имеющейся у него *помощи* и некоторых других условий.

Шестигранные кубики

Для игры «Мышиная Стража» подходят как обычные шестигранные кубики, так и кубики, специально сделанные для этой игры.



Мечи, топоры и змеи

При каждом броске учитывается результат, выпавший на каждом кубике. Выпадает либо «да», либо «нет». «Да» называется *успехом*. Чем больше *успехов*, тем лучше. Любой кубик, на котором выпало «нет», подвёл вас при совершении действия и не учитывается. Такие кубики называются змеями.

Знак мечей или топора — это *успех*. Знак змеи — нет. Змеи вам не друзья! При использовании обычных кубиков: 1–3 — считаются змёй; 4–5 — мечами; а 6 — топором.

Успехи

При броске игроку нужно получать успехи, чтобы его персонаж смог преодолеть препятствие, стоящее перед ним в игре. Сделав бросок, он должен посчитать все выпавшие у него успехи.

Я бросил пять кубиков и получил такой результат:

Два знака мечей означают два успеха.

Маленькая «У»

Иногда в тексте можно встретить число, написанное как «2у» — это сокращение от «два *успеха*». Такие *успехи* игрок получает без совершения броска кубика. Это дополнительные *успехи*, которые прибавляются к результатам бросков. «+1у» означает следующее: если в результате броска вы *прошли проверку*, прибавьте себе ещё один *успех*.

+К/-К

«+1К», «+2К» и так далее, означают, что следует прибавить указанное число к *рейтингу способности* или *навыка* (т.е. к количеству кубиков, которые вы собираетесь бросить при *проверке*), а затем совершить бросок.

«-1К», «-2К» и ак далее, означают, что следует отнять указанное число от *рейтинга способности* или *навыка* (т.е. уменьшить на это число количество кубиков, которые вы собираетесь бросить при *проверке*), а затем совершить бросок.

Степень успеха

В правилах можно встретить термин *степень успеха*. Например:

Уменьшите значение диспозиции противника на вашу степень успеха.

Степень успеха — это игровой термин, означающий общее количество «лишних» кубиков, на которых выпал *успех* и которые не потребовались игроку, чтобы *пройти проверку*.

Если для того чтобы пройти проверку требуется 3 успеха, а выпало 5 успехов, ваша степень успеха равна 2.

Степень неудачи

Степень неудачи — это игровой термин, противоположный *степени успеха* и означающий общее количество кубиков с *успехами*, которых не хватило, чтобы *пройти проверку*.

Если для того чтобы пройти проверку требуется 3 успеха, а ни одного успеха не выпало, ваша степень неудачи равна 3.

ТЕРМИНЫ

В тексте правил термином «страж» называется любая мышь, состоящая в рядах Мышиной Стражи, а не только мышь, имеющая какой-либо ранг.

В тексте часто используются местоимения мужского рода: «он», «его», «ему». В эту игру играет равное количество людей разного пола, а мужской род местоимений был выбран только потому, что главный герой серии комиксов о Мышиной Страже — Лиам — мальчик.

КОМИКСЫ

Создавая эту игру, я черпал вдохновение и использовал информацию напрямую из комиксов о Мышиной Страже. Конечно, комиксы и игра — это разные вещи, но при написании этих правил я решил считать, что комиксы и есть игра. Я представлял, как игроки управляют персонажами комиксов, поэтому происходящее в комиксах является прекрасным примером того, как можно играть в эту игру.

КАНОН

Каноничной считается история, описанная в комиксах. В вашей игре какие-то вещи могут не соответствовать событиям из комиксов или даже менять их и судьбу персонажей. В этом нет ничего страшного!

Начавшаяся игра полностью в ваших руках. Не обязательно следовать сюжету истории, описанной в комиксах. Можно использовать персонажей и события как угодно, пока это в общих чертах соответствует теме и настроению «Мышиной Стражи».

МЫШИНАЯ СТРАЖА

Слава тем, кто способен!
Всякая мышь может.
Всякая мышь хочет.
А стражи делают.

— Мышиная поговорка

Эта глава посвящена истории Мышиной Стражи и роли, которую она играет на Мышиных Территориях. Читая дальше, вы познакомитесь с историей Стражи, найдёте описание её цитадели в Локхэйвене, узнаете о Клятве Стражи и получите информацию о задачах, стоящих перед Стражей.

Затем мы детально рассмотрим персонажа игры «Мышиная Стража», опишем, из каких элементов он состоит и как эти элементы применяются в игре. В этой главе рассказаны азы. Многие из правил позднее будут разобраны более подробно, а здесь вы познакомитесь только с их основами. Прежде чем читать дальше, постарайтесь разобраться, всё ли вы поняли. Правила в книге излагаются последовательно небольшими частями.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ МЫШИНОЙ СТРАЖИ

В стародавние времена мыши селились в дуплах деревьев, под поваленными стволами, в каменных расщелинах и в других ненадёжных, всеми забытых местах. Они жили разрозненно в диких краях, без общества и взаимопомощи. На них охотились хищники, они становились жертвами суровой погоды. Перед лицом таких бедствий они были практически беззащитны. Словом, чаще всего эти мыши не жили долгой благополучной жизнью, а погибали от нападений хищников, болезней, голода или оказавшись без крова над головой.

Природным невзгодам решились противостоять несколько отчаянных групп. Они взялись охранять небольшие участки диких земель. Когда молва об этих безопасных местах распространилась, другие мыши потянулись туда вереницей. Самое известное поселение быстро выросло и превратилось из укрытия в заставу, затем — в крепость и, наконец, в цитадель: крепкие стены окружали процветающий город, который защищали верные стражи. Теперь это место зовётся Локхэйвен, и это центр земель, известных как Мышиные Территории.

По мере того как в Локхэйвене становилось всё безопаснее, его стражей направляли к другим поселениям. Поначалу всех найденных мышей старались привести обратно, под защиту городских стен. Многие перебрались в Локхэйвен, хотя многие не стали этого делать. Так в диких землях появились другие города, не столь защищённые, но всё же процветающие. Вопреки опасностям, их жители не желали бросать то, что построили.

В рядах локхэйвенской стражи разгорелся спор. Как поступить с такими поселениями? Переселить их силой? Бросить их на произвол судьбы?

В конце концов было решено, что есть единственно возможный вариант ответа: Локхэйвен должен использовать свою силу для защиты и поддержки этих городов. Процветать должны все мышиные поселения, иначе всем мышам несдобровать.

Поэтому стражи выдвинулись к отдалённым поселениям, помечая маршруты и делая заметки о том, какая тропа даёт больше укрытия, лучший обзор и делает путь короче.

Эти храбрые самоотверженные мыши вскоре стали известны как Мышиная Стража. С ростом их числа расширялась территория, находящаяся под их защитой, что в самом деле привело к процветанию отдалённых поселений.

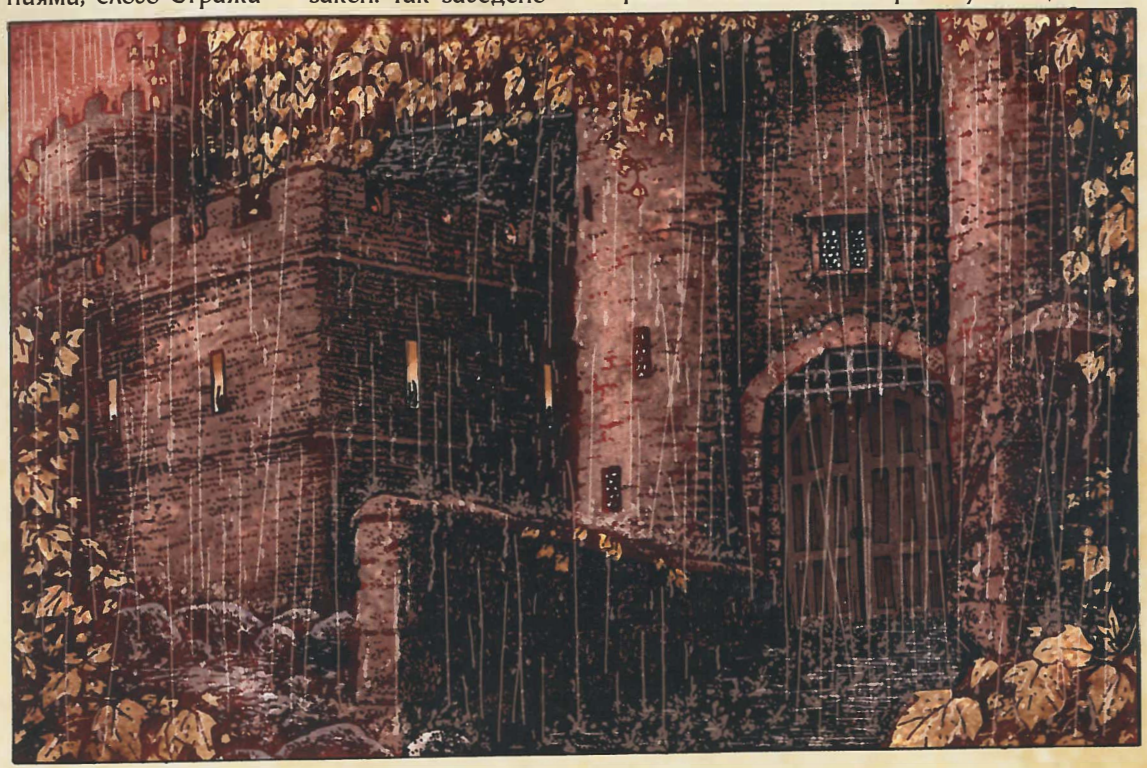
Изменился и Локхэйвен. Всё меньше походил он на шумный город и всё больше превращался в штаб-квартиру Мышиной Стражи. В конце концов Стража полностью взяла на себя управление цитаделью.

Первая мышь, организовавшая защиту Локхэйвена, была самкой. С того времени по традиции командиром Стражи всегда назначают самку. Ей присваивается титул Ма-

триарха. Матриарх ведёт внутренние дела, управляет мышами Локхэйвена, определяет стоящие перед Стражей задачи и командует патрулями. Она назначает стражей на должности, даёт задания патрулям, решает, какие земли требуют повышенного внимания. Ей помогают капитаны и администраторы, которые выполняют ежедневные поручения и координируют долгосрочные планы.

В диких землях, что лежат между поселениями, слово Стражи — закон. Так заведено у мышей. В городах же власть Стражи ограничивает правитель города. В большинстве городов стражам рады, и всё же во многих из них закон представляют собственные защитники и стражи порядка. В некоторых местах стражей даже заставляют сдавать оружие при входе в город.

Мышиная Стража сама обеспечивает своё выживание как организации. Да, она получает дары и пожертвования от разных городов, но не взимает налогов или пошлин. Стражи считают свою работу священным



долгом. Даже если каждая мышь на Территориях отвернётся от них, бескорыстные стражи всё равно будут защищать и оберегать тех, кто в этом нуждается, до последнего своего вздоха.

ЛОКХЭЙВЕН

Дом Мышиной Стражи, Локхэйвен, высечен глубоко в камне, а снаружи виден только его фасад, весь поросший плющом.

Локхэйвен служит оперативной базой Стражи и уже перестал быть городом в обычном понимании. Хотя в нём есть простые жители, они проживают здесь в качестве гостей Стражи. Стража постоянно продлевает приглашение на проживание талантливым и заслуживающим доверие мышам, а также их семьям.

В закромах цитадели в изобилии хранятся припасы. Пищу готовят только по мере необходимости, так как никто не зна-

ет, как много или мало мышей соберётся за столом в каждый конкретный день. Локхэйвен славится своим хабруном — плотным хлебом с семенами, фруктами и орехами. Этот хлеб не портится в дороге и долго остаётся тёплым.

В Локхэйвене крайне востребовано ткацкое мастерство и шитьё. Стражи известны своими плащами, которые должны быть и тёплыми, и прочными, поскольку это основной элемент одежды каждого стража.

В Локхэйвене также разводят пчёл. Мыши собирают и употребляют в пищу мёд, изготавливают воск для хозяйственных и медицинских нужд. Сбором мёда и воска заведуют пчеловоды, которые для этих целей окуривают пчёл дымом. Пчёлы также являются естественным средством защиты, отпугивающим от города хищников.

КЛЯТВА СТРАЖА

Ниже приведены слова клятвы, которые должна произнести каждая мышь, вступая в ряды Стражи:

Как стражи мы жертвуем всем ради неприкосновенности нашего вида, свободы нашего рода и чести наших предков. Мы действуем знанием, мечом и щитом, не позволяя интересам одного стать превыше интересов большинства, а собственным желаниям — превыше желаний остальных. Ибо единственная наша цель — служба во имя великого добра.

ЗАДАЧИ СТРАЖИ

Стража патрулирует Территории, ищет и расчищает тропы, помечает новые маршруты, доставляет почту, сопровождает и охраняет мышей на пути от поселения к поселению, наблюдает за погодой, отпугивает хищников, помогает попавшим в беду, разрешает споры и поддерживает Границу.

Патрулирование

Конечно, стражи не знают, когда и где понадобится их помощь, поэтому они патрулируют известные маршруты и посещают города, чтобы предложить свою помощь каждому, кто в ней нуждается. Находясь в патруле, они осматривают Территории и постоянно перемещаются между поселениями. Стражи проводят больше времени вне Локхэйвена, чем внутри него. Они живут под открытым небом, в поселениях задерживаются ненадолго и снова пускаются в дорогу. Обычно патрули следуют по устоявшимся маршрутам или оставляют план своего пути в Локхэйвене, так что записи о движении патрулей имеются у привратного караула цитадели.

Поиск и расчистка троп

Погода и растительность могут превратить некогда удобный и безопасный маршрут в непригодный. Стража расчищает маршруты для безопасного движения мышей и делает их неудобными для засад хищников.

Разметка маршрутов

Время от времени мышам требуется проложить новые маршруты и пути сообщения. Стража отправляет своих мышей не только на поиск и обустройство таких путей, но и на их оценку, ведь путь должен быть скрытым, иметь достаточно мест, где можно спрятаться, давать доступ к еде и воде.

Доставка почты

Корреспонденция всегда должна быть доставлена, и неважно, переписка это горожан, градоначальников или письма самого

Матриарха Стражи. Так как других способов сообщения между поселениями почти нет, стражи доставляют почту из города, где они побывали, в город, в который они направляются следующим. Обычно стражи не меняют свои маршруты для доставки корреспонденции в конкретный город и делают это только в особо важных случаях.

Сопровождение

Обязанность Стражи — обеспечить безопасность прохода из одного поселения в другое. Такое путешествие может занять несколько дней, поэтому стражи должны нести ночной караул и уметь добывать припасы, если понадобится. Чаще всего они эскортируют товары, но порой стражи могут сопровождать других мышей в соседние поселения: какого-нибудь важного сановника, ремесленника или даже простого путника, желающего посетить другой город.

Наблюдение за погодой

Находясь в патруле, страж должен внимательно следить за погодой. При первых признаках надвигающейся непогоды ему следует предупредить ближайшее поселение, чтобы все успели подготовиться. Каждый страж знает, что плохая погода может принести много несчастья.

Охота на хищников

Стража должна справляться с опасными для мышей зверями. Мышам-стражам приходится охотиться на хищников, убивать их потомство и разрушать их логова. В прошлом случалось, что Стража даже объявляла войну другим видам. В последний раз это была Зимняя Война 1149 года. В 49-м владыка ласок решил совершить набег на Территории. Он задумал разводить захваченных мышей для еды как скот. Гвендолин, бывшая в то время Матриархом Стражи, поняла, что только полномасштабная война поможет изгнать ласок с Мышиных Территорий. В тот раз победа досталась мышам тяжёлой ценой.

Спасение мышей

На плечах стражей лежит задача по спасению простых мышей, попавших в беду на диких землях. Обычные мыши не имеют хорошей подготовки и не могут продержаться долго в диких местах, поэтому задания по их спасению появляются довольно часто.

Разрешение споров

Иногда правители, мэры и старейшины привлекают стражей в качестве посредников и судей в спорах между городами.

Поддержание Границы

Граница — неровная линия, прочерченная по юго-западной и северо-восточной окраине Территорий. Вдоль этих окраин стражи разливают особый отвар, имитирующий запах, которым волки и другие звери помечают свою территорию. Эта необычная смесь, сваренная учёными-мышами Подъельника, источает запах, который, как правило, отпугивает волков и лис. Отвар эффективен

не на сто процентов, но тем не менее большинство крупных хищников обходит Территории стороной.

Стража полностью обновляет Границу два раза в год и восстанавливает её отдельные участки в течение всего года.

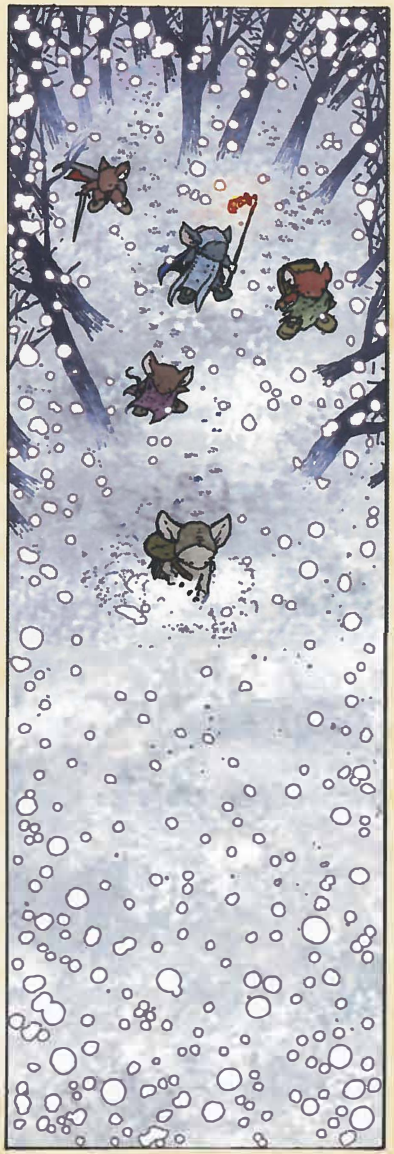
ПАТРУЛЬ

Вы и другие игроки выбираете или создаёте персонажей, из которых формируете патруль. Патрулём называется отряд стражей, направленный вглубь Территорий, чтобы помогать, спасать, сражаться и искоренять несправедливость.

Выбирая себе персонажа, обсудите с другими игроками, кем бы вы все хотели стать в игре. Кому-то захочется быть бойцом, а кому-то — учёным. Ещё кто-то станет лидером, а другой попробует себя в роли «лапы помощи» (новобранца Мышиной Стражи).

Выбирайте разные роли. Старайтесь не мешать друг другу в игре. Ваша команда должна быть сплочённой, чтобы успешно противостоять всем неприятностям на её пути.

Кензи, Саксон, Лиам и Сэйди вместе отправились в патруль. Девушка, игравшая за Сэйди, пропустила первую игровую сессию, поэтому Сэйди не было в первом комиксе. Но вообще-то Сэйди действительно интересный персонаж, и мы будем использовать её для примера в этом разделе правил.



ПРИМЕР СТРАЖА

Персонаж игры «Мышиная Стража» состоит из совокупности описаний и характеристик (*способностей*, *навыков* и *черт*). Ниже приведён детальный пример персонажа:

Сэйди

Сэйди — хорошо зарекомендовавшая себя патрульная мышь родом из Порт-Сумаха. Гвендолин доверяет ей выполнение сложных индивидуальных заданий.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1126 (26)*
ДОМ: *Порт-Сумах*
ЦВЕТ ШЕРСТКИ: *светло-коричневая*
РАНГ: *патрульный*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *сливовый*

РОДИТЕЛИ: *Тэйн и Ильза*
МАСТЕР: *Квинн Повар*
НАСТАВНИК: *Лейт*
ВРАГ: *Шейн Торговец*
ДРУГ: *Бонни Трактирщица*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Страж думает своей головой и поступает, как велит его сердце.*

ЦЕЛЬ: *Я узнаю, почему Конрад из Калогеро перестал выходить на связь.*

ИНСТИНКТ: *Никогда не медлит во время задания.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Корабел 3, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 3, Переговорщик 2, Повар 3, Разведчик 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 4.*

ЗНАНИЯ: *знания о побережьях, знания о травах.*

ЧЕРТЫ: *Крепкая (1), Умная (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *праща, ремень, камни, пара хорошо сбалансированных ножей.*

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Мы разберём каждый элемент, из которого состоит персонаж «Мышиной Стражи» один за другим: Имя, Год рождения, Цвет шёрстки, Дом, Родители, Мастер, Друг, Враг, Наставник, Ранг, Цвет плаща, Убеждение, Инстинкт, Цель, Природа, Воля, Здоровье, Ресурсы, Связи, Навыки, Знания, Снаряжение, Черты, Состояния и Награды.

Каждый пункт содержит описание определённой грани персонажа и базовую механику для её использования в игре.

Поглядывайте в *бланк персонажа*, читая каждый из приведённых далее пунктов.

ИМЯ

У каждого персонажа должно быть уникальное имя, и неважно, персонаж это игрока или персонаж, управляемый ведущим. Мышиный народ Территорий тяготеет к старинным именам наподобие Лиама, Саксона, Кензи, Сэйди, Келанава, Гвендолин, Рэнда или Ройбина.

ГОД РОЖДЕНИЯ

Мышь может вступить в Стражу как «лапа помощи» с 14 лет. С 18 лет её могут принять в полноправные стражи. Большинство стражей уходят в отставку, не достигнув 60 лет.

Сэйди 26 лет, рождена в 1126 году. Ещё молода, но уже не «лапа помощи».

ЦВЕТ ШЁРСТКИ

В пределах Территорий распространены пять основных цветов шёрстки: коричневый, русый, серый, чёрный и рыжий. Коричневый — самый распространённый, за ним идут русый и серый. Чёрный встречается нечасто, а рыжий — крайне редко.

Шёрстка Сэйди приятного светло-коричневого оттенка.

ДОМ

Все города Территорий наделены собственным духом. Хотя все они являются частью единой культуры Территорий, традиции, ремесла и производство в них несколько отличаются. Каждый страж связан с городом, в котором родился. Такая связь — один из факторов, составляющих его личность.

Большинство стражей были рождены в одном из восьми следующих городов: Древоград, Локхэйвен, Меднолесье, Моховяз, Плющи, Подъельник, Порт-Сумах и Сланцевая Нора. Эти и другие поселения будут описаны в главе ***Территории***.

Сэйди родом из города Порт-Сумаха.

РОДИТЕЛИ

Вступившим в Стражу мышам редко удаётся посетить родной дом. Тем не менее семья всегда остаётся важной частью жизни любой мыши, рождённой на Территориях. Стражи используют патрулирование как повод, чтобы

навестить своих родных на праздники. Некоторые даже просят о направлении на зимнюю службу в родные города, чтобы провести часть года со своими родителями.

Помимо советов и поддержки, родители обучают отпрыска своему ремеслу. Большинство мышей, рождённых на Территориях, было обучено ремеслу отца или матери. И хотя у стражей достаточно других обязанностей, многие продолжают пользоваться полученными от родителей *навыками* и после вступления в Стражу, отчего в конечном счёте вся Стража только выигрывает.

Родители Сэйди — Тэйн и Ильза. Её отец, Тэйн, мастерит лодки. Её мать, Ильза, работает в таверне.

Родители во время игры

Во время игры, находясь в родном городе, можно обратиться к родителям за помощью, спать и есть в их доме. Также родители постараются собрать для сына или дочери припасы в дорогу.

МАСТЕР

Молодая мышь, желающая вступить в Стражу, подаёт прошение весной или осенью. После чего она поступает в распоряжение капитана, ответственного за рекрутов в Локхэйвене. Поначалу рекрутов распределяют между мастеровыми Локхэйвена в роли помощников, чернорабочих и подмастерьев. Два первых *сезона* своей службы они проводят в этом качестве.

Мастеровые удовлетворяют потребности Стражи в различных вещах: обеспечивают стражей оружием, доспехами, съестными припасам и всякими другими вещами, которые тем могут понадобиться. Они очень важны как для выживания самого Локхэйвена, так и всех Территорий, вместе взятых.

Часто, хотя и не всегда, мышь попадает к мастеру, ремеслом которого она владеет. В таком случае её не приходится обучать с нуля, и она даже может поделиться своими знаниями с мастером. Иногда, в связи с потребностями Локхэйвена и Стражи, ремесло рекрутов в расчёт не берётся. Во время войны, засухи, голода или других бедствий мышей распределяют туда, где в них больше всего нуждаются: в разнорабочие, собиратели или жнецы.

Когда Сэйди впервые попала в Локхэйвен, она обучалась у Квинна Повара.

Мастер во время игры

Если получится, мастер поможет бывшему подопечному, когда бы тот ни оказался в Локхэйвене. Мастер может обеспечить припасами, относящимися к его ремеслу, всякой всячиной вроде еды и воды, может даже дать взаймы.

ДРУГ ИЛИ СОЮЗНИК

У каждого персонажа есть друг или союзник, который может помочь. Расскажите ведущему и остальным игрокам о его личности и общественном положении: состоит ли он в Страже, где живёт,

каким ремеслом владеет. Впоследствии, оказавшись в нужной местности во время игры, вы можете его повстречать.

После начала игры ведущий контролирует друзей, придуманных игроками для своих персонажей.

У Сэйди есть лучшая подруга — Бонни. Она владеет таверной «Ржавый Котёл» в Темноводье. Сэйди и Бонни дружат с детства.

Друзья персонажа всегда придут ему на помощь, если их попросить. Они готовы предложить всё, что смогут: потратить время, снабдить ресурсами, дать совет.

ВРАГ ИЛИ СОПЕРНИК

У каждого персонажа также есть враг или соперник. Это может быть кто-то, с кем он был знаком до вступления в Стражу, либо кто-то из Стражи, с кем персонаж находится в плохих отношениях.

Расскажите ведущему и остальным игрокам о личности врага или соперника и его общественном положении, так же как рассказывали о друге.

Торговец из Волчьего Клыка по имени Шейн считает Сэйди своим врагом. Они что-то не поделили несколько лет назад.

После начала игры ведущий контролирует врагов, придуманных игроками для своих персонажей. По его желанию они могут появиться в разыгрываемой истории.

Враг поможет персонажу, только если это будет полезно ему: только в том случае, если в итоге он будет выглядеть в глазах окружающих лучше, чем ваш персонаж.

НАСТАВНИК

Окончив обучение у ремесленника, рекрут получает продвижение по службе и становится «лапой помощи», после чего поступает под начало стража-наставника. Наставник постепенно знакомит «лапу помощи» с патрулированием и другими задачами Стражи. «Лапа помощи» занимается ручным трудом и рутинными делами, освобождая тем самым лапы и головы более опытных стражей для борьбы с опасностями, которым противостоит Мышиная Стража. После нескольких *сезонов* службы наставник рекомендует Гвендолин повысить «лапу помощи» до полноправного стража.

Наставник обучает «лапу помощи» всему, что сочтёт нужным. В процессе обучения одни наставники могут быть более строгими и требовательными, чем другие. Разные наставники могут уделять больше внимания разным сторонам жизни стражей: одни считают наблюдение за погодой важнейшим способом избежать опасности, тогда как другие могут уделять больше внимания приёмам боя или сосредоточиться на преподавании способов разведки и поиска путей.

Когда Сэйди была «лапой помощи», её наставником был патрульный Лейт. Он научил её выживать практически в любых условиях.

Наставник во время игры

Во время игры можно обратиться за помощью к наставнику. Наставники — очень занятые стражи, со своим обязанностями и задачами, тем не менее наставник сделает всё, что сможет, для помощи своему бывшему воспитаннику.

Большинство наставников, если они не служат в Локхэйвене, путешествует по Территориям, и их редко получается застать дважды в одном и том же месте. Опишите ведущему и другим игрокам личность наставника, обучавшего вашего персонажа. Если хотите, уточните, в каких отношениях персонаж со своим наставником теперь, чтобы ведущий смог использовать эту информацию в игре. Также можно уточнить, в каком месте Территорий скорее всего можно повстречать наставника (в патруле у Границы; с почтой, на пути в Моховяз; на посту в Калогеро и тому подобных местах) — во время игры именно там вы сможете его найти.

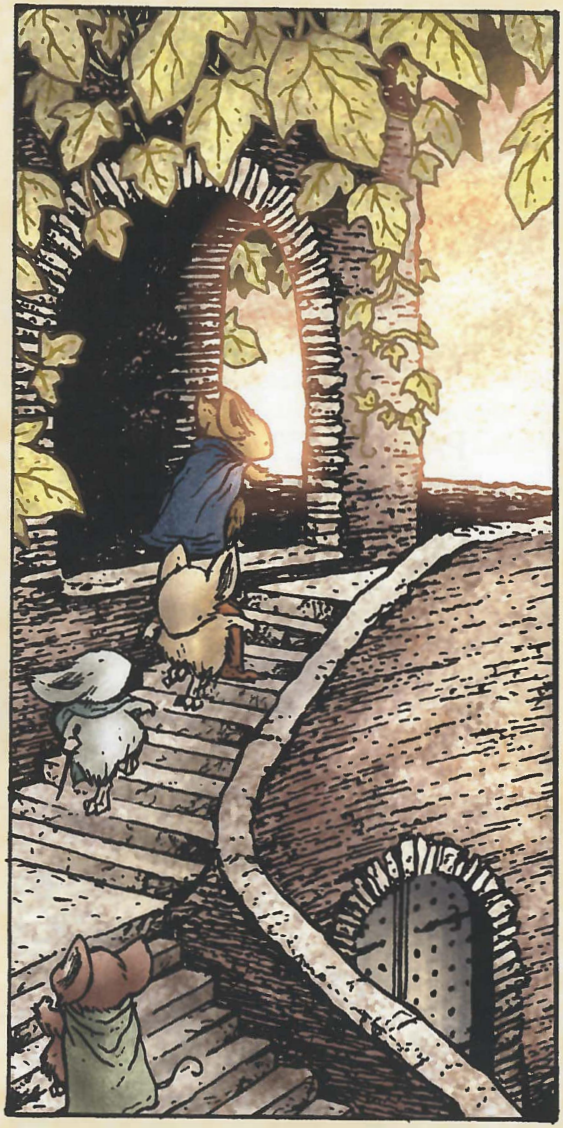
После начала игры ведущий контролирует наставников. Отношения персонажа с наставником будут развиваться и изменяться. Наставник будет наблюдать за судьбой бывшего подопечного и оценивать, насколько хорошо тот усвоил данные ему уроки.

Наставники легко дают советы, но станут помогать, только если жизнь стража, судьба целого города или даже всех Территорий стоит на кону. Наставник не станет выполнять обязанности за бывшего воспитанника. Подопечный сам должен доказывать, что достоин быть в рядах Мышиной Стражи.

РАНГИ СТРАЖЕЙ

В Мышиной Страже существует пять рангов: «лапа помощи», страж, патрульный, лидер патруля и капитан стражи.

«Лапы помощи» — это новобранцы. Стражи — основные бойцы. Патрульные — ветераны, выполняющие сложные и опасные задания. Лидеры патруля — патрульные, показавшие, что могут мыслить независимо и вести за собой остальных. Капитаны стра-



жи — влиятельные мыши, получившие высшие звания в иерархии Мышиной Стражи за долгую и образцовую службу.

Сейди — высокоранговый и авторитетный патрульный. Она уже несколько лет состоит в Мышиной Страже и постоянно продвигается в званиях. Гвендолин доверяет ей выполнение сложных индивидуальных заданий.

ЦВЕТ ПЛАЩА

После завершения обучения у наставника стражу положен плащ. Его вручает сам наставник на формальной церемонии принятия в ряды Стражи, и он же выбирает цвет этого плаща. Этим цветом наставник старается подчеркнуть характер и личность бывшего ученика.

УБЕЖДЕНИЕ

Убеждение — этический и моральный девиз, говорящий о том, как персонаж видит мир вокруг себя. Ещё это способ для игрока познакомиться с частью мира Мышиной Стражи.

В самом первом выпуске комиксов Кензи говорит Лиаму о своём *Убеждении*, взятом из одного девиза Стражи: «Не важно, с кем ты сражаешься — важно, за что ты сражаешься». Этими словами характеризуются все решения Кензи. Он сражается ради высшей цели. Не ради славы или личных успехов, а ради чести Стражи и безопасности Территорий.

Убеждение Сэйди: Страж думает своей головой и поступает, как велит его сердце.

Вы сами придумываете *Убеждение* своего персонажа. *Убеждение* должно обращаться к чему-то возвышенному. Это не цель, которую можно достигнуть, это идеал, ради которого живёт персонаж.

За игру, соответствующую *Убеждению* персонажа, полагается *награда*. Если ваш стиль игры не соответствует *Убеждению* вашего персонажа и вы не получаете *награду*, лучше сменить *Убеждение*. *Убеждение* можно сменить в начале или в конце любой *игровой сессии*. Подробнее о том, как придумать *Убеждение* и как получать за него *награду*, написано в главе ***За что мы сражаемся.***

ЦЕЛЬ

У каждого персонажа есть *Цель* — задача или миссия, которую нужно выполнить; клятва, которую необходимо сдержать.

Я узнаю, почему Конрад из Калогеро перестал выходить на связь.

Это *Цель* Сэйди на первое *задание*. *Цель* можно достигнуть за одну *игровую сессию*, поэтому в большинстве случаев в каждой *сессии* будет новая *Цель*. Запишите новую *Цель* на *игровую сессию* в *бланк персонажа*. *Цель* должна соответствовать *заданию*, которое выдал ведущий на данную *сессию*, и являться результатом событий, происходивших в предыдущей *игровой сессии*.

Персонаж, достигнувший своей *Цели*, получает *награду*. Чтобы получать *награды* в конце каждой *игровой сессии*, достигайте поставленных *Целей*!

Подробнее о том, как ставить *Цели* и получать *награды*, говорится в главе ***За что мы сражаемся.***

ИНСТИНКТ

Инстинктом в игре называется привычка или реакция. То, каким образом персонаж обычно поступает. При описании вашего персонажа, скорее всего, вспомнят именно эту особенность его поведения.

Никогда не медлит во время задания.

Подчиняясь *Инстинкту* персонажа в игре (передавая своей игрой обстоятельства и условия, побуждающие персонажа действовать инстинктивно), вы получаете *награду*. Об инстинктивном поведении также говорится далее в этой главе и в главе ***За что мы сражаемся.***

СПОСОБНОСТИ

В игре персонаж обладает пятью врождёнными *способностями*: *«Природа»*, *«Воля»*, *«Здоровье»*, *«Ресурсы»* и *«Связи»*. Пять этих способностей есть у каждой мыши.

Природа

«Природа» — это *способность*, выражающая природные качества и слабости персонажа, а также демонстрирующая, кем рождён персонаж и что помогает ему выжить в диком и жестоком мире.

«Природа» — это уникальная, отличающаяся от других *способность*. Кроме *рейтинга*, как у прочих *способностей* и *навыков*, она содержит указание на вид зверя и описание трёх-четырёх *природных особенностей* этого вида.

У персонажей-стражей — Природа (мышь). У змеи — Природа (змея), у ласки — — Природа (ласка).

Рейтинг способности «Природа» варьируется от 0 до 7. Чем выше *рейтинг способности* «Природа» персонажа, тем больше этот персонаж похож на мышь. Чем ниже *рейтинг способности* «Природа» персонажа, тем больше этот персонаж похож на «человека».

У мышей есть четыре следующих *природных особенности*: *Бегство*, *Лазание*, *Поиск припасов* и *Скрытность*. При совершении перечисленных действий можно проводить *проверку способности* «Природа» без каких-либо *штрафов*. Если же вы используете *способность* «Природа» вашего персонажа для *проверки*, не связанной с *Бегством*, *Лазанием*, *Поиском припасов* и *Скрытностью*, *рейтинг* этой *способности* может быть *урезан*.

Сэйди использовала способность «Природа», чтобы выбраться из Калогеро, куда её загнали крабы.

Способность «Природа» — одна из самых важных составляющих игры. Подробнее о ней можно узнать в разделе **Природа** главы ***Способности и навыки***.

Воля

«Воля» — *способность*, определяющая психологическую устойчивость, общительность и уживчивость персонажа.

Рейтинг способности «Воля» варьируется от 1 до 6. *Способность* «Воля» используется при *проверках*, которые проводятся во время противостояния другому персонажу, если тот хочет вас в чём-то убедить.

У Сэйди рейтинг способности «Воля» равен 4. У неё широкий кругозор, и она вынослива, но не так уживчива и не настолько опытна, как, скажем, Кензи.

Способность «Воля» также используется, чтобы, находясь в пути, превозмочь *состояние* «Больной» или совладать с собой при *состоянии* «Разозлённый».

Способность «Воля» помогает *разрешать ничьи* при *проверках*, связанных с силой характера и проницательностью. Подробнее

о правилах *ничьи* и *разрешении ничьи*, говорится в главе ***Преодоление препятствий***.

Здоровье

«Здоровье» — эта *способность*, определяющая физическую силу и самочувствие. Как правило, чем моложе мышь, тем выше у неё *рейтинг* этой *способности*.

Рейтинг способности «Здоровье» варьируется от 1 до 6. В основном *способность «Здоровье»* используют при *проверках*, которые проводят для преодоления физических тягот дорожной жизни — *состояний «Усталый»* или *«Раненый»*.

У Сэйди рейтинг способности «Здоровье» равен 4. Она крепкая и в хорошей физической форме. Однако она уже не «лапа помощи», поэтому ссадины и царапины заживают на ней дольше, чем на более молодом Лиаме.

Способность «Здоровье» используется для *проверки* любых требующих физического усилия действий, которые не связаны со *способностью «Природа»*, а также каким-либо *навыком*. Например, при *проверке* успешности передвижения бегом на длинную дистанцию для доставки почтового сообщения.

Проверку способности «Здоровье» также проводят при *разрешении ничьи*, возникшей в результате предыдущей *проверки*, которая проводилась при совершении действий, требующих физического усилия. Опять же подробнее о *проверках* и *ничьих* можно узнать из главы ***Преодоление препятствий***.

Ресурсы

«Ресурсы» — *способность* персонажа получать различные материальные ресурсы. *Рейтинг* этой *способности* может говорить о находчивости, смекалке или же, например, о богатстве персонажа. Решать вам. Как бы то ни было, *рейтинг способности «Ресурсы»* позволяет вашему персонажу получать необходимые вещи.

Рейтинг способности «Ресурсы» варьируется от 1 до 10.

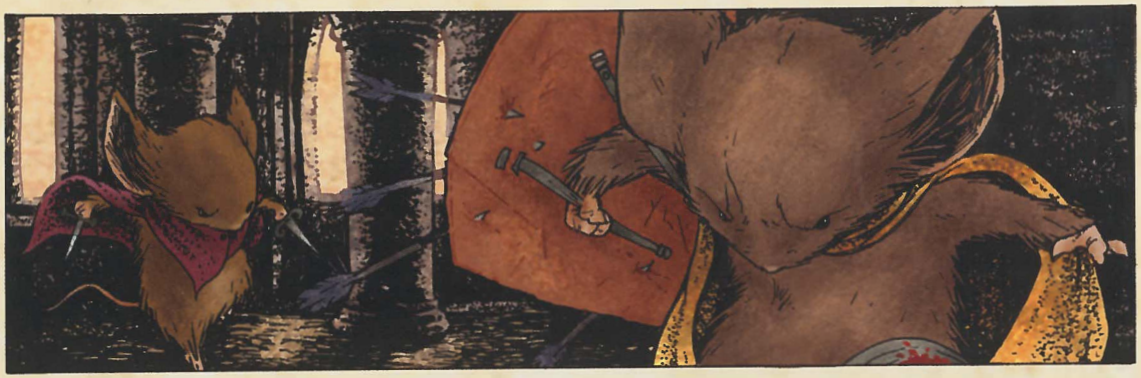
Если вы *прошли проверку способности «Ресурсы»*, ваш персонаж получает нужную ему вещь. Если *не прошли*, к вашему персонажу применяются стандартные правила *не прохождения проверки* или особые условия, придуманные ведущим. Подробнее об этом говорится в разделе **Ресурсы** главы ***Способности и навыки***.

После битвы при Локхэйвене Сэйди использовала способность «Ресурсы», чтобы добыть новую лодку из листа, новые вёсла и новое снаряжение для выживания.

Связи

«Связи» — эта *способность* говорит о связях вашего персонажа. *Рейтинг способности «Связи»* варьируется от 1 до 10. Если надо найти кого-то в городе, проведите *проверку способности «Связи»*.

Узнав о заговоре, Сэйди возвращается в Локхэйвен и использует способность «Связи», чтобы прибыть именно тогда, когда Рэнд будет находиться на своём посту.



Используя *способность «Связи»*, вы вводите в игру новых персонажей или кого-то из прошлого вашего стража.

Проверка связей

При *проверке способности «Связи»* опишите, кого вы ищите. Чем он занимается? Как он себя ведёт? Если *проверка способности пройдена*, ваш персонаж встретил того, кого искал. Если *не пройдена*, к персонажу применяются стандартные правила *не прохождения проверки* или особые условия, придуманные ведущим. Подробнее об этом смотрите в разделе **Ресурсы** главы ***Способности и навыки***.

НАВЫКИ

Навыки символизируют опытность и тренированность стража. *Навыки* — одна из важнейших игровых составляющих. Именно *навыки* придётся *проверять* чаще всего в игре.

Персонажам доступно всего 34 *навыка*: *«Администратор»*, *«Архивариус»*, *«Боец»*, *«Военный»*, *«Гончар»*, *«Знаток зверей»*, *«Инструктор»*, *«Каменщик»*, *«Картограф»*, *«Корабел»*, *«Кузнец»*, *«Лекарь»*, *«Манипулятор»*, *«Мельник»*, *«Наблюдатель за погодой»*, *«Насекомовод»*, *«Оратор»*, *«Оружейник»*, *«Охотник»*, *«Пекарь»*, *«Переговорщик»*, *«Пивовар»*, *«Плотник»*, *«Повар»*, *«Пчеловод»*, *«Разведчик»*, *«Разнорабочий»*, *«Сборщик»*, *«Следопыт»*, *«Специалист по выживанию»*, *«Стекольщик»*, *«Ткач»*, *«Торгаш»*, *«Учёный»*.

Вначале у вашего персонажа может быть не более 12 *навыков*. Играя, их количество можно увеличить до 24. *Навыки* могут иметь *рейтинг* от 1 до 6.

Навыки так важны, что каждому из них посвящён целый раздел в главе ***Способности и навыки***.

Чтобы быстро добраться до Калогеро, Сэйди нужно успешно пройти проверку навыка Корабел.

ЗНАНИЯ

Знания — это определённые сведения о мире, накопленные стражем в течение его жизни.

Знания о Локхэйвене, знания о ласках, знания о дожде и тому подобное.

На пути в Калогеро Сэйди использовала знания о побережьях, чтобы найти маршрут, по которому она могла бы пройти незамеченной.

Во время игры *знания* можно применить, чтобы дать совет друзьям или воспользоваться собственной осведомлённостью, и самому избежать ошибки. Правила о том, как применяются *знания*, можно найти в главе ***Знания***.

ЦИФРОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ И РЕЙТИНГИ

Цифровое значение напротив *способности* или *навыка* (например, *Природа 3, Ресурсы 4, Боец 5*) указывает на то, сколько кубиков надо бросить при *проверке* во время использования такой *способности* или *навыка*. Данное цифровое значение и есть *рейтинг*.

Как правило, *рейтинг 1* — говорит о том, что персонаж делает что-то плохо; *рейтинг 2* — что он чему-то едва обучен; *рейтинг 3* — что его знания в данном вопросе скромны; *рейтинг 4* — говорит о хорошем уровне знаний; *рейтинг 5* — о том, что персонаж отлично разбирается в вопросе; *рейтинг 6* — указывает на то, что в данном деле персонаж эксперт.

Сэйди имеет следующий рейтинг навыков: «Специалист по выживанию» 4, «Боец» 3 и «Переговорщик» 2. Находясь в диких местах, она сможет о себе позаботиться.

ЧЕРТЫ

Черты — это привычки и особые качества вашего персонажа. Всего можно выбрать из 57 таких *черт*: *«Бдительный», «Безрассудный», «Бесстрашный», «Большелапый», «Боязливый», «Вдумчивый», «Волчий нюх», «Высокий», «Грациозный», «Длиннохвостый», «Доверие Стражи», «Дотошный», «Жаворонок», «Защитник», «Золотые лапы», «Зоркий», «Крепкий», «Лидер», «Любопытный», «Мелкий», «Метеочувствительный», «Мудрый», «Невинный», «Недоверчивый», «Независимый», «Непреклонный», «Острозубый», «Острый слух», «Отзывчивый», «Открытый», «Пессимист», «Покрытый шрамами», «Проворный», «Путешественник», «Пылкий», «Рациональный», «Решительный», «Седошкурый», «Скептичный», «Сова», «Сообразительный», «Спокойный», «Стойкий», «Телохранитель», «Тихий», «Толстый», «Топографический кретин», «Трудолюбивый», «Умный», «Упрямый», «Хитрый», «Храбрый», «Худой», «Чёрствый», «Щедрый», «Экстраверт», «Юный».*

В игре *черты* помогают персонажу, но они же могут его подвести или помешать ему. При помощи *черт* игрок может раскрыть персонажа, продемонстрировав грани его личности. Как поведёт себя отзывчивая мышь, оказавшись под серьёзным давлением? Что на самом деле означает бесстрашие?

Сэ́ди имеет черту «Крепкая». Поэтому, несмотря ни на что, она никогда не сдаётся. К тому же она «Умная». У неё всегда найдётся умное решение или хитрая уловка.

Черты — очень важный элемент игры, возможно, это самая важная игровая составляющая. Не потому, что они сильно влияют на игровой процесс (это не так), а из-за того, каким образом они влияют на решения, которые игрок принимает во время игры.

Как и *навыкам*, *чертам* посвящена отдельная глава этой книги, где подробно описана каждая из *черт*. В ней также рассказывается о том, как использовать *черты* в игре, как получать *черты* и избавляться от них.

О влиянии черт на игру говорится в главах ***Задание*** и ***Преодоление препятствий***.

ЗНАКОМСТВА

Имена персонажей, которых вы встретили, использовав *способность «Связи»*, следует записать в *бланк персонажа* в поле «Знакомства». Не забудьте указать, друзья они или враги.

Если хотите снова ввести в игру дружественного персонажа, уже записанного в поле «Знакомства», прибавьте +1К при *проверке способности «Связи»*.

СНАРЯЖЕНИЕ

Стражи способны о себе позаботиться. Группой они легко могут выжить в дикой среде, найти пропитание и проложить безопасный маршрут. Для выживания в диких краях им не требуется много *снаряжения*.

Сэ́ди пользуется навыком «Корабел» для сооружения лодки и вёсел во время своих путешествий.

Полезный предмет может пригодиться для преодоления препятствия. *Снаряжение*, подходящее для решения проблемы, добавляет +1К к броску при *проверке* или даёт преимущество, описанное в разделе специальных правил главы ***Конфликт***.

Весла Сэ́ди дают ей +1К при проверках, связанных с управлением лодками.

Выбор оружия

Дорога — это опасное место. Многие *звери* охотятся на мышей, которые по своей природе неагрессивны. У мышей нет сильных мышц, когтей и клыков, как у хищников, поэтому *оружие* для них — жизненно важное *снаряжение*. Обычно стражи пользуются одним из одиннадцати следующих видов *оружия*: алебарда, булава, копьё, крюк на верёвке, лук, меч, нож, посох, праща, секира, щит. Выберите своему стражу один из видов *оружия*!

Оружие Сэ́ди — отлично сбалансированные ножи.

Сколько можно взять с собой

Мыши маленькие. Много они не унесут. Одна мышь может взять с собой два *оружия* (или одно большое вроде алебарды или Чёрной Секиры); котомку или сум-

ку с одной или двумя вещами (*снаряжением* или *припасами*); а также один элемент *брони* и что-то личное, например, ремень, перчатки или трубку.

СОСТОЯНИЯ

Жизнь в пути не сахар. Если мышь будет невнимательна, она наверняка пропадёт. В игре влияние тягот патрулирования или выполнения задания выражается посредством получения персонажем определённых *состояний*.

Таких *состояний* всего пять: *«Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»*, *«Усталый»*, *«Раненый»*, *«Больной»*.

Изначально персонаж полностью здоров. Однако по ходу игры он может получить *состояние*. Может сделаться разозлённым или усталым, оголодать или начать испытывать жажду, а также получить ранение или заболеть. Получив какое-либо *состояние*, персонаж перестаёт быть здоровым. Можно *восстановиться*, оправившись от полученного *состояния*. Правила, по которым происходит *восстановление*, описаны в главе ***Задание***.

Персонаж может получить сразу несколько разных *состояний*. Он может быть усталым и испытывать жажду; или быть разозлённым и больным; или даже быть сразу голодным, разозлённым, усталым, раненым и больным.

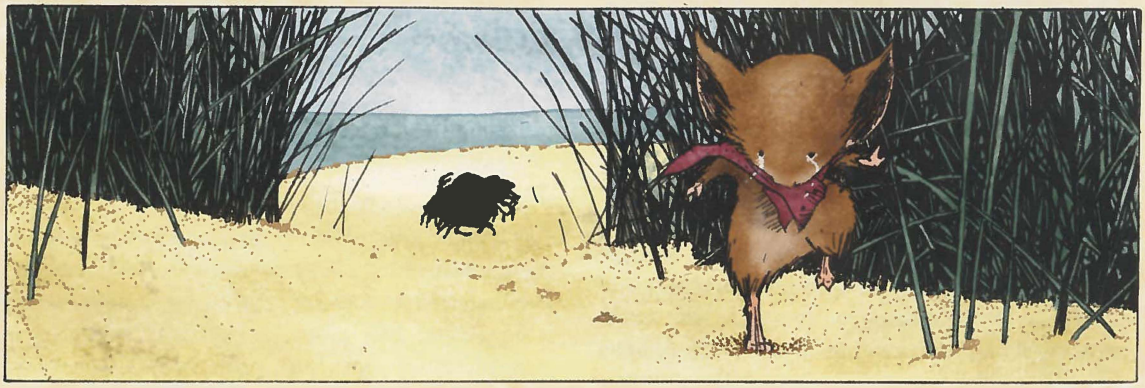
Состояния «Голодный/Испытывающий жажду», *«Разозлённый»* или *«Усталый»* влияют на персонажа в напряжённых, важных ситуациях, называющихся *конфликтами*. При этом такие *состояния* влияют не на все броски при *проверках* во время *конфликтов*, а только на некоторые.

Став свидетелем смерти Конрада, Сэйди очень огорчилась. Огорчение относится к состоянию «Разозлённый». Она не винит кого-то конкретного за смерть друга. Сэйди просто огорчена жестокостью мира.

Состояния «Раненый» или *«Больной»* влияют на любые *проверки*, кроме *проверок способностей «Здоровье»* и *«Воля»*, когда такие *проверки* проводятся игроком для *восстановления* от *состояния*.

НАГРАДЫ

В конце каждой *игровой сессии* каждый игрок может рассчитывать на получение *на-*



грады. *Награда* зависит от того, насколько хорошо игрок придерживался роли своего персонажа (его *Убеждения*, *Цели* и *Инстинкта*), а также от того, как он проявлял себя перед лицом опасности.

В игре есть два типа *наград: баллы судьбы* и *баллы личности*.

Судьба

Баллы судьбы символизируют удачу и счастливые случайности, сопутствующие вашему персонажу.

Баллы судьбы можно тратить после бросков, в результате которых на кубиках выпали топоры. За 1 *балл судьбы*, вы получаете дополнительные кубики для броска по следующим правилам. Пересчитайте выпавшие на ваших кубиках топоры. За каждый топор возьмите один дополнительный кубик. Бросьте все дополнительные кубики и добавьте выпавшие на них *успехи* к *успехам*, полученным во время первого броска. Если в результате второго броска у вас также выпали топоры, продолжайте! Возьмите новый кубик за каждый новый выпавший топор и сделайте новый бросок. Делайте броски, пока на кубиках не перестанут выпадать топоры.

Личность

Баллы личности символизируют внутреннюю силу персонажа, накопленную им за время службы в Мышиной Страже.

Баллы личности можно тратить перед броском кубиков. Существует два способа это сделать.

В первом случае за каждый потраченный *балл личности* прибавьте +1К к броску. То есть перед броском добавьте к своим кубикам дополнительный кубик за каждый потраченный *балл личности*, а затем сделайте бросок всеми кубиками сразу.

На один бросок разрешается потратить до трёх *баллов личности*.

Во втором случае *баллы личности* можно использовать по правилу *«Привлечь природу»*.

Привлечь природу

За 1 *балл личности* можно прибавить *рейтинг способности «Природа»* своего персонажа к *рейтингу проверяемого навыка* или другой *проверяемой способности* (кроме *способностей «Ресурсы»* и *«Связи»*).

Если совершаемое при *проверке* действие связано с *природными особенностями* персонажа, а *проверка пройдена* успешно, *рейтинг способности «Природа»* не меняется.

Если совершаемое при *проверке* действие не связано с *природными особенностями* персонажа, но проверка *пройдена* успешно, *рейтинг способности «Природа»* *урезается* на 1.

Если *проверка не пройдена*, неважно, связано действие с *природными особенностями* персонажа или нет, *рейтинг способности «Природа»* урезается на *степень неудачи*.

Игрок управлявший Сэйди использовал правило «Привлечь природу», чтобы обхитрить крабов, которые напали на Сэйди и Конрада в окрестностях Калогеро, и дать Сэйди возможность убежать от них.

Подробнее о *способности «Природа»* можно узнать из главы ***Способности и навыки***.

Получение наград

Награды получают игроки, которые во время игры действовали в соответствии с *Убеждениями* своих персонажей, выполняли их *Цели* и доверялись их *Инстинктам*. Подробнее об этом можно прочитать в главе ***За что мы сражаемся***.

КЕНЗИ, САКСОН И ЛИАМ

Далее говорится о трёх других спутниках Сэйди. В книге они приводятся в качестве примеров, поэтому данная информация будет полезной. Также эти персонажи являются *шаблонами персонажей*, которые вы можете использовать в качестве собственных персонажей во время игры.

Кензи

Кензи — терпеливый и спокойный лидер. Он ветеран Войны Ласок. За время службы в Мышиной Страже побывал в куче приключений и пережил много испытаний. Кензи предан своему лучшему другу, Саксону, и очень привязан к нему. Хотя у них очень разные характеры, Кензи всегда прислушивается к своему лучшему другу.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1121 (31)*

ДОМ: *Вербов Корень*

ЦВЕТ ШЕРСТКИ: *серый*

РАНГ: *лидер патруля*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *васильковый*

РОДИТЕЛИ: *Альфрид и Лорель*

МАСТЕР: *Фаброн, помощник кузнеца-оружейника Локхейвена*

НАСТАВНИК: *Одель (ныне покойная)*

ВРАГ: *Кэтлинн Архивариус*

ДРУГ: *Джаспер Рассказчик*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Неважно, с кем ты сражаешься — важно, за что ты сражаешься.*

ЦЕЛЬ: *Я должен найти улики того, был торговец зерном предателем или нет.*

ИНСТИНКТ: *Всегда учитывает мнение Саксона в сложных ситуациях.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Знаток зверей 2, Инструктор 2, Кузнец 3, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 3, Переговорщик 5, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 5.*

ЗНАНИЯ: *знания о маршрутах, знания об утках, знания о сопровождении.*

ЧЕРТЫ: *Высокий (1), Лидер (1), Спокойный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *посох, ремень, карта и приказы от Гвендолин.*

Саксон

Саксон — вспыльчивый и упёртый страж, известный своими боевыми навыками. Хотя он сам достаточно опытен, чтобы быть лидером патруля, Саксон отказался от такой возможности и остался в патруле своего друга Кензи.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1124 (28)*
ДОМ: *Кремнержавь*
ЦВЕТ ШЕРСТКИ: *коричневый*
РАНГ: *патрульный*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *красный*
РОДИТЕЛИ: *Жиль и Анна*
МАСТЕР: *Бриар, мастер-ткач Локхэйвена*
НАСТАВНИК: *Лукас (ныне покойный)*
ВРАГ: *Рорки Кузнец*
ДРУГ: *Самюэль Печатник*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	3	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Лучшее решение находится на острие моего меча.*
ЦЕЛЬ: *Я буду защищать Кензи и Лиама на этом задании.*
ИНСТИНКТ: *Всегда обнажает клинок при первом признаке опасности.*
НАВЫКИ: *Боец 6, Лекарь 2, Манипулятор 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Повар 3, Разведчик 2, Разнорабочий 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2, Ткач 3.*
ЗНАНИЯ: *знания о ласках, знания о Тёмном Вереске.*
ЧЕРТЫ: *Безрассудный (1), Бесстрашный (1), Мелкий (1).*
СНАРЯЖЕНИЕ: *меч и ремень.*

Лиам

Лиам — молодой страж, показавший себя отличным бойцом при защите Папоротникового Дола во время Войны Ласок два года назад. Узнав о том, как он сражался, Кензи и Саксон взяли его к себе в качестве «лапы помощи». Вскоре он получил ранг полноправного стража и ему был выдан салатовый плащ, символизирующий его неунывающую натуру.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1133 (19)*
ДОМ: *Папоротниковый Дол*
ЦВЕТ ШЕРСТКИ: *рыжий*
РАНГ: *страж*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *салатовый*
РОДИТЕЛИ: *Джеф и Джен**
МАСТЕР: *Нет!***
НАСТАВНИКИ: *Саксон и Кензи*
ВРАГ: *Николь Пивовар*
ДРУГ: *Майя Торговка*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

УБЕЖДЕНИЕ: *Страж не сдаётся, несмотря ни на что.*

ЦЕЛЬ: *Я докажу Кензи и Саксону, что я ценный член патруля.*

ИНСТИНКТ: *Всегда предлагает помощь, когда идёт работа.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Пекарь 2, Переговорщик 2, Разведчик 5, Сборщик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Торгаш 2.*

ЗНАНИЯ: *знания об укрытиях.*

ЧЕРТЫ: *Защитник (1), Решительный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *палаш, точильный камень.*

* Родители Лиама погибли.

** Лиам был принят в Стражу при особых обстоятельствах во время Войны Ласок. Он не обучался у ремесленников Локхэйвена, хотя он всегда готов помочь любому, кто его попросит.

ЗА ЧТО МЫ СРАЖАЕМСЯ

Избит и надломлен, вся шёрстка в крови,
Но волю в кулак всё равно собери.

Ты будешь забыт и оплакан, возможно,
Родиться героем почти безнадёжно.

Пусть пал ты, но подвиг твой станет легендой,
Долг службы и жертва подарят надежду.

А те, кто считают, что илья лишь нужно,
Кем станут они? Пустым звуком, возможно.

— «Предостережение героям» за авторством Ройбина Писца

Мышиная Стража расчищает пути, патрулирует опасные районы, доставляет корреспонденцию и сражается с врагами Территорий, но это не всё. Стража — это нечто большее. Эти мыши сражаются за идеалы. У них есть кодекс, который они чтут. И этот кодекс делает их не похожими на прочих мышей.

В данной главе мы рассмотрим, как создавать *Убеждения*, ставить *Цели* и выбирать *Инстинкты*, как следовать им в игре, как менять их и как получать связанные с ними *награды*.

УБЕЖДЕНИЕ

Убеждение — это кодекс или этическое понятие. Иллюстрация того, как думает ваш персонаж. Иногда вы будете поступать в соответствии с *Убеждением* вашего персонажа, а порой действовать вопреки этому *Убеждению*.

Создание Убеждения

Решите, во что верит ваш персонаж. *Убеждение* даст понять другим игрокам, в чём ваш интерес и чего вы ждёте от игры. *Убеждения* могут касаться Стражи, родителей, друзей, врагов, Зимней Войны, мира на Территориях или определённых моральных идеалов.

«Я верю в то, что стражи хорошие» — не самое сильное *Убеждение*. Намного лучше такой вариант этого *Убеждения*: «Мыши Территорий должны знать, что стражи хорошие и им нужно помогать». Такое *Убеждение* звучит лучше.

Подумайте о том, что движет вашим персонажем. В чём его высшая цель? Постарайтесь сформулировать её в девизе или высказывании, которое и станет его *Убеждением*.

Убеждение Сэйди: Страж думает своей головой и поступает, как велит его сердце.

Убеждение Лиама: Страж не сдаётся, несмотря ни на что.

Убеждение Саксона: Лучшее решение находится на острие моего меча.

Убеждение Кензи: Неважно, с кем ты сражаешься — важно, за что ты сражаешься.

Следование Убеждениям в игре

Убеждение вашего персонажа — это мощная вещь. Оно показывает остальным игрокам и ведущему, кем является ваш персонаж, и служит полезным напоминанием для вас. Это короткое и простое описание устремлений персонажа. Если вы растерялись в игре и не знаете, как поступить в какой-то ситуации, перечитайте *Убеждение* своего персонажа. Подумайте о том, что персонаж с таким *Убеждением* предпримет в данной ситуации.

«Страж думает своей головой и поступает, как велит его сердце».

Придумав своему персонажу такое Убеждение, действуйте в соответствии с ним в игре. Если бы серия комиксов «Осень 1152» была игрой, игроку, управляющему Сэйди, пришлось бы принять нелёгкое решение. Когда крабы окружили Конрада, игроку пришлось бы выбирать, прийти ли ему на помощь, как велит сердце Сэйди, или поспешить обратно в Локхэйвен с важной новостью, как подсказывает её разум?

Поступки, которые вы совершите в игре, сделают историю интереснее и принесут вам *награду*.

«Вырасти» из Убеждений

Может случиться так, что в какой-то момент игры вы поймёте, что прежнее *Убеждение* персонажа уже не кажется таким важным. Оно больше не значит так много, как значило раньше. Или сам персонаж сильно изменился, сделал шаг вперёд в своём развитии и теперь верит во что-то другое.

Такое сложно описать вне контекста игры. Всё зависит от совершённых персонажем действий и того, что он пережил в игре. Потому невозможно рассказать об этом в книге. Тем не менее как только у вас появится такое чувство, вы сразу его узнаете и скажите себе: «Слушай, да ведь он в это больше не верит!»

Если так случится — это хорошо! Значит, вы действительно погрузились в игру. И вы меняете *Убеждение* потому, что видите, как ваш персонаж растёт и развивается.

Изменение Убеждения

Разрешается менять *Убеждение* в начале или в конце *игровой сессии*, но не во время неё. Подумайте, как изменился ваш персонаж. Представьте, как он воспринимает окружающий мир сейчас. Затем запишите *Убеждение*, лучшим образом отражающее этот новый взгляд. Вы можете создать обновлённую версию старого *Убеждения* или придумать что-то совершенно новое. Не забудьте рассказать остальным о том, что вы изменили *Убеждение* своего персонажа.

Испытание Убеждений

Этот раздел предназначен в первую очередь для ведущего, но и игрокам стоит его прочитать.

Когда ведущий подверг жизнь Конрада опасности и предоставил игроку, управляющему Сэйди, решать, стоит ли ей остаться помочь и, вероятно, сложить свою голову; или сбежать, чтобы сообщить новости в Локхэйвен — он подверг Убеждение Сэйди испытанию.

Задача ведущего состоит в том, чтобы испытывать *Убеждения* персонажей по ходу игры. Вы создаёте в игре ситуации, которые будто спрашивают игрока: «Это то, во что ты веришь? Отлично! А теперь? Всё ещё в это веришь?»

Ставьте персонажа в ситуации, в которых на кону будет стоять репутация Стражи. Например, придайте *задания* широкой огласке внутри игрового мира.

Игроку, управляющему Сэйди, пришлось делать сложный выбор между тем, чего хочет её сердце, и тем, что говорит разум. Это и есть вопрос Убеждения. Это и делает события в игре такими интересными.

Для более глубокой и эмоционально насыщенной игры столкните *Убеждения* нескольких персонажей.

Саксон и Кензи — прекрасный образец подобных взаимоотношений. Убеждения Саксона очень прямолинейны: «Лучшее решение находится на острие моего меча». Убеждения Кензи более философские: «Неважно, с кем ты сражаешься — важно, за что ты сражаешься».

Когда они сталкиваются с проблемой, у каждого имеется своё видение способа решения этой проблемы. Это создаёт напряжение, приводит к обсуждениям, спорам, а то и к дракам. Но одновременно это делает персонажей более интересными и глубокими.

ЦЕЛЬ

В начале каждой *игровой сессии* запишите *Цель* своего персонажа. *Цель* — это какое-то действие или поступок, который вы хотите совершить во время этой *игровой сессии*.

Цель должна относиться к заданию или к службе вашего персонажа в Мышиной Страже. Также *Цель* должна действительно быть достижимой за одну *игровую сессию*. Можно и не суметь достигнуть *Цели*, но при должном старании достижение *Цели* должно быть возможным.

Создание Цели

Описание *Цели* должно включать: указание на персонажа, который намерен её достигнуть; описание действия, которое он должен совершить; и описание объекта этого действия. По-настоящему хорошие *Цели* включают в себя ещё и условие.

Цель Кензи: Я должен найти улики того, был торговец зерном предателем или нет.

Цель Саксона: Я буду защищать Кензи и Лиама на этом задании.

Цель Лиама: Я докажу Кензи и Саксону, что я ценный член патруля.

Цель Сэйди: Я узнаю, почему Конрад из Калогеро перестал выходить на связь.

Начало *Цели* обязательно формулируется следующим образом: «я буду», «я стану», «я докажу», «я сделаю», «я узнаю», «я должен» и тому подобным образом; либо «я не буду», «я не стану», «я не сделаю», «я не позволю», «я не дам», «я не должен» и тому подобным образом

Цель должна включать в себя слова, обозначающие действия типа: «найти», «остановить», «вернуть», «отстроить», «доказать», «защитить», «накормить» и тому подобные.

Объектами действия по достижению *Цели* могут стать одушевлённые и неодушевлённые объекты: «торговец зерном», «это задание», «Саксон и Кензи», «связь с Конрадом» и так далее.

Условия достижения *Цели* могут формулироваться словами: «быстро», «почему перестал выходить» и другими подобными.

Цель не должна быть сиюминутным или простым действием. «Я испеку пирог!» — неподходящая *Цель* для этой игры. Как и не является *Целью* долгосрочное желание типа: «Я принесу мир Территориям!» или «Я докажу, что заслужил повышение!»

Цели заданий

Цели придумывают после того, как патруль получит задание на *игровую сессию*.

Следование Целям

Во время игры, прочитав вашу *Цель*, ведущий поймёт, чего вы хотите добиться в данной *игровой сессии*. Узнав ваши намерения, он будет ставить *препятствия* на вашем пути к этой *Цели*. Помните,

что героя оценивают не по стоимости полученной в игре добычи, а по тому, какие *препятствия* он преодолел ради достижения своей *Цели*.

Поэтому, когда на пути вашего персонажа возникает *препятствие*, смело двигайтесь к нему. Не избегайте его. Преодоление таких *препятствий* — это те моменты, в которых ваш персонаж может проявить себя как герой. И неважно, выиграет он или проиграет, он должен пытаться. И если он будет пытаться снова и снова, у него непременно получится. Единственное, что может остановить стража — это смерть, и то не всегда!

Когда Лиам вступил в схватку со змеёй, он поступил так, чтобы выполнить свою Цель. Справившись со змеёй, он докажет, что является ценным членом патруля.

Достижение Целей

Цель считается достигнутой, когда во время игры выполняются все условия её достижения. При любых сомнениях решение о том, смогли вы выполнить условия достижения *Цели* или нет, принимают остальные игроки вместе с ведущим.

«Я буду защищать Кензи и Лиама на этом задании». Когда змея напала на патруль, Саксон был первым, кто бросился в атаку. Он сломал один из зубов змеи, а затем продолжил с ней схватку! И хотя он не смог одолеть змею в бою, его Цель была выполнена, так как он бросился на защиту своих друзей.

«Я узнаю, почему Конрад из Калогеро перестал выходить на связь». Кажется, это довольно простая Цель. Достаточно найти Конрада. Но что делать с армией крабов, окруживших его? Ведь Цель не получится достигнуть, если тебя перед этим разорвут на кусочки.

На одну *игровую сессию* выбирается одна *Цель*. Если по итогам *игровой сессии* у вас не получилось достигнуть выбранной *Цели*, в начале следующей *игровой сессии* надо выбрать себе другую *Цель*. Перепишите свою *Цель* так, чтобы можно было выполнить её на следующем задании. Не «зависайте» на невыполненных *Целях*.

Всегда старайтесь достигать поставленных *Целей*. За достижение *Цели* положена *награда*. *Награды* — это хорошо. С их помощью вы сможете легче достигнуть новых *Целей*.

Испытания при достижении Целей

Испытания делают достижение *Цели* более интересным процессом. В игре этот подход реализуется следующим образом: если для достижения *Цели*, выбранной игроком, нужно пройти испытание, проверке подвергнется не только характер персонажа, но и удачливость самого игрока. Посмотрим, из чего они оба сделаны!

Основная задача, стоящая перед ведущим в игре, заключается в том, чтобы постоянно испытывать игрока и его персонажа на пути к *Цели*. Для этого ведущему потре-

буется творческий подход, смекалка и немного упрямства. Это совсем несложно!

Один игрок поставил себе *Цель* доставить почту в Гилов Обет. Как его испытать? Вам надо придумать, по какой причине доставка туда корреспонденции окажется сложным делом. Проще говоря, стоит поставить саму возможность доставки почты под сомнение. Дождь, бандиты или голодные хищники — всё это может помешать патрулю выполнить свои обязанности.

Если страж не сможет выполнить свои обязанности, то и *Цели* не сможет достигнуть. В данном случае не сможет доставить почту.

Для достижения *Цели* придётся преодолевать разные испытания: договариваться с бандитами, путешествовать в ненастье, не попадаться хищникам и решать проблемы других мышей, если те встретятся на пути. Это нелегко!

На Сэйди и Конрада напали крабы на заставе Калогеро. Конрад жертвует собой, чтобы Сэйди могла спастись. Игрок, управляющий Сэйди, должен решить, что она будет делать: сбежит и выполнит свою Цель или останется и рискнёт жизнью и Целью, чтобы спасти Конрада от прожорливых крабов.

Новые Цели

После того как *Цель* будет достигнута, её необходимо заменить. Запишите новую *Цель* в начале следующей *игровой сессии* сразу после того, как ведущий сообщит игрокам о новом задании.

Я привык стирать предыдущую Цель с бланка своего персонажа в начале новой игровой сессии. Так, перед началом следующей игры я всегда могу вспомнить события, происходившие в предыдущей.

Новая *Цель* либо должна быть основана на событиях и незаконченных сюжетах про-

шлой *игровой сессии*, либо на новом задании, объявленном ведущим.

Изменение Целей

Цель можно изменить в начале *игровой сессии*. Нельзя менять *Цель* во время *игровой сессии*. Точный порядок и время изменения подробно описаны в главе ***Задание***.

Игроки, управляющие Кензи и Саксоном, поменяли Цели после того, как узнали, кто предатель. Новая Цель Кензи стала такой: «Я должен узнать, кому предатель передавал секретную информацию». Новая Цель Саксона стала такой: «Я заставлю предателей из Каменной Коры выдать свои тайны».

ИНСТИНКТ

Инстинкт персонажа — это первая внутренняя реакция или реакция, выработанная в результате тренировок. То, что он совершает автоматически, без размышлений.

Во время игры *Инстинкт* вашего персонажа добавляет в его образ живости. Если вы записали на *бланке персонажа*, что он *«обнажает клинок при первом признаке опасности»*, и следуете этому *Инстинкту* во время игры, то есть заставляете своего персонажа поступать таким образом в соответствующих (порой неудобных для вас) игровых ситуациях, то вы получаете *награду*.

Инстинкты — это не только очередной способ демонстрации того, что является важным для вашего персонажа, но и инструмент, помогающий вам исполнять его роль в игре. Совершая *Инстинктивные* действия, можно легко развлечь ведущего и других игроков, а также донести до них информацию о вашем персонаже.

Создание Инстинктов

Придумайте «фирменную» черту, выражение или реакцию, отличающую вашего персонажа. Если бы мы читали про него комикс, именно такого поступка мы бы ожидали от этого персонажа в минуту опасности. Определившись, запишите *Инстинкт* в виде утвердительной фразы, используя такие слова, как «всегда», «если», «когда», «никогда» и тому подобные.

Инстинкт Кензи: Всегда учитывает мнение Саксона в сложных ситуациях.

Инстинкт Саксона: Всегда обнажает клинок при первом признаке опасности.

Инстинкт Лиама: Всегда предлагает помощь, когда идёт работа.

Инстинкт Сэйди: Никогда не медлит во время задания.

Инстинкт Саксона довольно забавен: «Всегда обнажает клинок при первом признаке опасности». Из этого утверждения понятно, что даже при незначительном намёке на какую-то опасность Саксон

выхватит свой меч и начнёт искать, кого бы проткнуть.

Инстинкт должен быть мыслью, действием или процессом, который персонаж может совершить достаточно быстро.

Инстинкт «Никогда не медлит во время задания» интересен тем, что кажется всеобъемлющим. Но этот Инстинкт работает, так как он просто заставляет игрока принимать быстрые решения.

Использование Инстинктов

Инстинкты — штука довольно обманчивая. Конечно, в придуманном мире игры это то, что ваш персонаж делает без размышлений, однако во время игры именно вы принимаете решение о том, совершит персонаж какой-то поступок или нет. За использование *Инстинкта* в развлекательных целях или в уместных ситуациях вы получите *награду*.

Инстинкт вашего персонажа звучит так: «Всегда обнажает клинок при первом признаке опасности». Тогда в любой конфликтной ситуации, возникающей в игре, кричите: «Я обнажаю свой меч!» — и издав звук «сш-ш-шух!», изобразите, как ваш персонаж выхватывает свой клинок. Если ведущий говорит о том, что раздался внезапный громкий звук, снова кричите: «Я обнажаю свой меч!». Если происходит что-то подозрительное, тоже кричите: «Я обнажаю свой меч!». Надеюсь, что концепция вам понятна.

Действия вопреки Инстинктам

В игре нет наказания за игнорирование *Инстинкта* своего персонажа — просто так будет скучнее играть, и это вряд ли понравится другим игрокам. Старайтесь изображать инстинктивные действия. За это вы получите *награду*. О механизме вознаграждения рассказывается ниже в разделе **Получение наград**.

Испытание Инстинктов

Инстинкты — прямая подсказка ведущему. Записав своему персонажу *Инстинкт*, Игрок словно хватает ведущего и трясёт его, требуя: «Хочу оказаться в такой ситуации!». Так не отказывайте ему! Создайте ситуацию, в которой сработает этот *Инстинкт*.

Ах, он «всегда обнажает клинок при первом признаке опасности»? Обязательно позаботьтесь о том, чтобы в игре персонаж попал в массу ситуаций, в которых ему придётся обнажать клинок. Затем, чуть погодя, поместите его в действительно опасную ситуацию, в которой выхватить меч будет самым плохим решением.

Легко обнажать клинок в оправданной ситуации, вроде встречи со змеёй или при виде перевёрнутой тележки. А вот когда патруль Саксона неожиданно встречает в глуши другого стража или проводит секретное расследование на улицах города, как было в Древограде, такое Инстинктивное поведение принесёт одни неприятности.

Думаете, в такой ситуации игрок заставит своего персонажа схватиться за меч? Представьте, как остальные игроки умоляюще смотрят на него и говорят: «Нет, нет... Только не сейчас...» Это отличный момент за столом и определяющий момент для персонажа в игре.

Новые Инстинкты

Ваш мышиный страж будет расти и развиваться по ходу игры. Например, если его *Инстинкт* гласит: «Всегда бежит и прячется, когда напуган», – в какой-то момент вы можете решить, что больше не станете убегать и прятаться. Теперь вы храбрый страж! Что ж, тогда меняйте *Инстинкт*. Сотрите старый из *бланка персонажа* и впишите туда новый. *Инстинкт* можно менять в начале или в конце *игровой сессии*, но не во время неё.

ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД

Вы получаете *награды* за то, как исполняете роль своего персонажа в игре. *Награды* исчисляются в *баллах*. Эти *баллы* используются, чтобы получать различные *бонусы* при совершении бросков кубиков. Есть два вида *баллов*: *баллы судьбы* и *баллы личности*.

Награды распределяются в конце *игровой сессии*. После завершения игры каждый сидящий за столом по очереди зачитывает *Убеждение*, *Цель* и *Инстинкт* своего персонажа. Если остальные игроки и ведущий согласны с тем, что в игре персонаж действовал соответственно, игрок получает за это *награду*.

Получение баллов судьбы

В игре есть три способа заработать *баллы судьбы*. За одну *игровую сессию* можно заработать не более трёх *баллов судьбы*. Как это сделать?

Действовать по своему Убеждению

Когда действия вашего персонажа в игре соответствуют записанному вами *Убеждению*, вы зарабатываете 1 *балл судьбы*. Каждый игрок может получить такую награду один раз за *игровую сессию*.

Когда Сэйди находит Конрада, она кормит его. Она сочувствует ему и действует по велению своего сердца. Когда ей приходится выбирать между спасением Конрада и выполнением задания, она думает голо-вой и оставляет Конрада ради выполнения задания. Таким поведением игрок заслужил 1 балл судьбы в конце игровой сессии.

Действовать ради достижения Цели

Когда действия персонажа в игре были направлены на достижение *Цели*, но достигнуть её не получилось, вы зарабатываете 1 *балл судьбы*. Такую *награду* можно получить один раз за *игровую сессию*.

Действовать в соответствии с Инстинктом

Когда (в уместных ситуациях игры) вы заставляете своего персонажа действовать в соответствии с его *Инстинктом*, вы зарабатываете 1 *балл судьбы*. Такую награду можно получить один раз за игру.

Когда торговец зерном был найден мёртвым, Лиам предложил свою помощь, чтобы доставить его тележку в ближайший город. Такое поведение соответствует его Инстинкту, за что управляющий им игрок получит 1 балл судьбы в конце игровой сессии.

Получение баллов личности

В игре есть пять способов заработать *баллы личности*. За одну *игровую сессию* можно заработать не более четырёх *баллов личности*. Как это сделать?

Достигать Цели

Если во время игры вы достигли *Цели* персонажа, вы зарабатываете 1 *балл личности*.

Обыскав тележку торговца зерном и найдя карту, Кензи понял, что торговец

и в самом деле был предателем. Этим Кензи достиг своей Цели, за что управляющий им игрок получит балл личности.

Действовать наперекор собственным Убеждениям

Это сложный способ. Такие действия тяжело оценить, но, если в игре вы действуете вопреки *Убеждениям* своего персонажа и делаете это красиво и драматично, исполняя его роль так, чтобы всем стало ясно, что персонаж действует вопреки своим *Убеждениям*, вы зарабатываете 1 *балл личности*.

Если бы Сэйди осталась и сражалась против крабов вместе с Конрадом, она бы действовала вразрез со своими Убеждениями. Такие отчаянные действия могли бы принести её игроку 1 балл личности в конце игры.

Быть «Самым ценным игроком»

В этом случае награду получает игрок, чей вклад в завершение *задания* патрулём был наиболее значим. Решение о том, кто получит *балл личности* за то, что был *«Самым ценным игроком»*, принимают все игроки сообща. В каждой *игровой сессии* только один из них может стать *«Самым ценным игроком»*.

Когда Лиам одолел змею в одиночку, игроки, управлявшие Кензи и Саксоном, единогласно согласились, что именно игрок, контролировавший Лиама, оказался «Самым ценным игроком» на этом задании. Он заслужил балл личности.

Быть «Рабочей лошадкой»

Иногда один игрок помогает всем преодолеть большинство трудностей в игре. У его персонажа оказывается самый подходящий набор *навыков*, и он постоянно делает успешные броски. Такой игрок и есть та самая *«Рабочая лошадка»*. За это он должен получить *1 балл личности* в конце игры.

Игроки вместе принимают решение о том, кто будет признан *«Рабочей лошадкой»* в конкретной *игровой сессии*. Нельзя быть одновременно и *«Самым ценным игроком»*, и *«Рабочей лошадкой»*. Только один игрок может получить эту награду в одной *игровой сессии*.

Игрок, управляющий Кензи, зарабатывает награду «Рабочая лошадка» в этой игровой сессии. Его персонаж помогал патруль-

ным спрятаться от змеи, нашел её логово и обнаружил карту, спрятанную в тележке с зерном. Этот игрок заслужил балл личности.

Суметь вжиться в образ

«*За воплощение персонажа*» награждается игрок, который смог передать своей игрой состояния, в которых находился его персонаж в ходе игры. Тот, чей персонаж действительно казался «*Голодным/Испытывающим жажду*», «*Разозлённым*» или «*Усталым*». Такая награда может достаться и игроку, который хорошо и подробно изображал черты своего персонажа и придерживался их даже тогда, когда их использование выходило ему боком в игре.

Игроки вместе принимают решение о том, кто достоин награды «*За воплощение персонажа*». Эта награда может достаться даже нескольким игрокам, но не всем сразу. Если никто по-настоящему не вжился в образ своего персонажа, награду можно не давать вообще.

Когда они прячутся от змеи в старом пне, Кензи говорит Лиаму: «Неважно, с кем ты сражаешься — важно, за что ты сражаешься». Это очень удачный момент. Все игроки за столом сразу поняли, о чём говорит Кензи. И все согласны, что игрок, управлявший Кензи, должен получить награду за то, как он вжился в образ. Этот игрок получит балл личности в конце игровой сессии.

ЗАДАНИЕ

Тёмное мрачное зимнее небо.
Земли бледнеют, покрытые снегом.
Мало припасов, и длинная ночь.
Остановиться и время не прочь.

Все в ожиданье попрятались в норы.
Смерть не пойдёт на твои уговоры.
Если ты не был готов к холодам,
Значит, готовься к горючим слезам.

— из поэмы Ройбина Писца «Зима 1152»

В этой главе приведён пример того, как проходит игровая сессия ролевой игры «Мышиная Стража». Мы собираемся с друзьями, садимся за стол, принимаем решение о том, кто будет ведущим, а кто — стражами в составе патруля, после чего играем приключение, подобное тем, что описаны на страницах комикса.

СБОР

Первое, что нужно сделать — собраться вместе. В игре может участвовать от двух до шести человек. Заранее назначьте дату. Напомните всем об этой дате за несколько дней до игры. На игру потребуется около четырёх часов свободного времени — этого хватит на то, чтобы собраться, поболтать перед игрой, поиграть, обсудить игру и прибраться.

Например, мы с друзьями играем по средам с 19:00 до 23:00.

Там, где вы будете играть, должен быть стол и стулья на всех участников. Сядьте так, чтобы быть лицом друг к другу. Заранее распечатайте *бланки* с *шаблонами персонажей*, если хотите использовать готовых персонажей, либо используйте пустые *бланки персонажей* из коробки, если хотите создать собственных персонажей «с нуля». Ведущему понадобится *бланк ведущего* и *ширма* со справочной информацией, всё это есть в коробке с игрой. Там же есть шестигранные кубики с символами змеи, мечей и топора, которых нужно не меньше десяти. Каждому, кто играет, понадобится свой карандаш. Не лишним будет иметь под рукой блокнот для заметок. И не забудьте эту книгу!

Перед игрой лучше поесть. Совместная трапеза — отличная идея, но, если устроить её не получается, напомните всем, чтобы не забыли перекусить заранее. Частые перерывы на еду во время игры могут испортить атмосферу. Постарайтесь так не делать.

Запланируйте хотя бы один общий перерыв. Мы с друзьями, например, делаем перерыв на перекус, когда заканчиваем создание персонажей. Перерыв можно также сделать между *Ходом ведущего* и *Ходом игроков*.

КАК ФОРМИРОВАТЬ ПАТРУЛЬ

Собравшись вместе, сформируйте патруль. Примите решение о том, кто станет ведущим. Ведущий подвергнет мышей испытаниям в игре, чтобы выяснить, достойны ли они зваться героями? Определившись с ведущим, игроки выбирают себе персонажей. Также можно выбрать ведущего и персонажей заранее.

Первая сессия

Если это ваша первая *игровая сессия*, у вас есть два варианта. Можете выбрать персонажей из имеющихся в книге готовых *шаблонов персонажей* или создать своих собственных персонажей. В первый раз очень рекомендую использовать готовые *шаблоны персонажей* из этой главы или главы ***Примеры заданий*** и сразу же переходить к игре.

По желанию можно внести изменения в предложенные *шаблоны персонажей*. Как это сделать, написано в разделе **Изменение шаблона** главы ***Вербовка***.

Если хотите создать собственных персонажей «с нуля», делайте это все вместе. Все, кто собрался играть, либо должны создавать собственных персонажей, либо использовать готовые *шаблоны персонажей*. Если игроки разделятся и часть из них станет создавать себе персонажей, остальным придётся ждать, а это нечестно.

Как создавать персонажей «с нуля», написано в главе ***Вербовка***.

Продолжение игры

Если играете не первую *игровую сессию*, можно продолжить с момента, на котором остановились в прошлой игре. Так у вас будет возможность использовать персонажей, которыми вы играли до этого.

Если вам разонравился персонаж, которым вы играли в прошлый раз, можете выбрать себе другого из имеющихся в книге *шаблонов персонажей*. Также можно создать себе нового персонажа, но это надо делать между игровыми сессиями (как «домашнюю работу»), чтобы не отнимать время у других.

Если новый игрок хочет присоединиться к патрулю, когда *задание* уже идёт и прошла хотя бы одна *игровая сессия*, он может сделать это, выбрав себе персонажа из *шаблонов*. Считайте, что Гвендолин отрядила патрулю подкрепление на это *задание*!

Ведущий записывает Убеждения, Инстинкты и отношения

Когда все выбрали шаблоны или закончили создавать себе персонажей, ведущий должен записать *Убеждения*, *Инстинкты* и отношения персонажей в бланк *ведущего* в раздел, посвящённый *за-*

данию. Под словом «отношения» здесь понимается информация о родителях, наставниках, учителях, врагах и друзьях.

Ведущий будет использовать раздел *бланка ведущего*, посвящённый *заданию*, как шпаргалку при взаимодействии с игроками. Если он собьётся, ему стоит взглянуть на *Убеждения*, *Цели* и *Инстинкты* персонажей в своём *бланке ведущего*, эта информация подскажет, как действовать дальше.

ПРОЛОГ

Пролог — это история, которую рассказывает один из игроков в начале каждой *игровой сессии долгого задания*. Если *задание* патруля только началось и это первая *игровая сессия*, пропускайте *пролог*.

Перед очередной игрой *долгого задания* бывает трудно вспомнить, что произошло во время предыдущей *сессии*. Поэтому *пролог* используется как напоминание.

В начале *сессии* один из игроков может вызваться рассказать *пролог*. В прологе, он должен описать, что происходило в прошлую *игровую сессию*. Если другим игрокам (не ведущему) понравился *пролог*, рассказчик может: либо снять со своего персонажа состояние *«Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»*, *«Усталый»* (но не *«Раненый»* или *«Больной»*); либо *восстановить 1 урезанную* единицу *способности «Природа»* персонажа. Об этих правилах

ещё не говорилось, о них будет рассказано далее в главе ***Состояния и Восстановление***.

Один и тот же игрок не может рассказывать *пролог* две *игровые сессии* подряд. Умейте делиться!

КАК ВЫДАВАТЬ ЗАДАНИЕ

Когда персонажи готовы, а *пролог* рассказан, ведущий выдаёт патрулю *задание*. Патруль либо получает новое *задание*, либо продолжает начатое ранее и не законченное в прошлую *игровую сессию*.

Время года

Перед началом первой *игровой сессии* примите решение, в какое *время года* начнёт-

ся игра. Обычно начинают *весной*, *лето* или *осень* тоже подойдут, а вот *зимой* начинать не стоит. *Времена года* (или *сезоны*) Территорий описаны в главе ***Времена года***.

Задания

Выдавайте простые и понятные *задания*. Указывайте место, поручение и временные рамки.

Выследите торговца зерном на пути из Корневала в Древоград.

Доставьте весеннюю почту в Гилов Обет.

Помогите жителям Травоозёрья с их «черепашьей» проблемой.

Что конкретно происходит во время *заданий*, описано далее в разделе **Создание задания**.

Задачи

Вот краткий список типичных задач Мышиной Стражи: патрулирование, расчистка пути, прокладка маршрута, доставка почты, сопровождение, наблюдения за погодой, охота на хищников, поддержка Границы, спасение попавших в беду мышей, разрешение споров.

Подробнее об этом говорится в главе ***Времена года***, где перечислены задачи Стражи, характерные для каждого из *времён года*.

Первое задание

Первое *задание* патрулю даёт непосредственно Гвендолин, Матриарх и идейная вдохновительница Мышиной Стражи. Она лично объяснит *задание* лидеру патруля.

Гвендолин

Гвендолин — персонаж игры. Она особенная. Только ведущему разрешено управлять этим персонажем. Она никогда не участвует в *заданиях*, так как слишком занята управлением Стражей и Цитаделью.

Когда вы, ведущий, выдаёте первое *задание* патрулю, говорите голосом Гвендолин. Представьте, что собрали патруль в Локхэйвене, в своём заполненном картами кабинете. Поставьте перед патрулём задачи и дайте напутствие. Укажите на Карте Территорий, куда мышам предстоит отправиться.

Прочие задания

Новые *задания* патруль сможет получать, оказавшись на месте. Если стражи попадут в торговый город, к ним могут обратиться торговцы с просьбой сопроводить их в соседнее поселение. Возвращаясь в Локхэйвен, патруль может наткнуться на измученных, заболевших мышей, долг стражей требует оказать им помощь и проводить в безопасное место.

Если вследствие завершения *задания* в каком-то поселении начались проблемы (бандиты, нарушение торговых связей, перебои с продовольствием), стражи должны постараться справиться с ситуацией. Это обычные сопутствующие *задания*. Находясь за пределами Локхэйвена, патруль сам решает, что делать.

Если ведущий не знает, как развить историю после завершения *задания*, он может сказать, что из Локхэйвена прибыла депеша или появилась информация от другого стража. Или, если ведущий придумал *задание*, совсем не связанное с предыдущим, он может объяснить, что после прошлого *задания* патруль возвращался в Локхэйвен и получил там новые указания.

Голос мыши

Объявляя *задания* в начале *игровой сессии*, опишите ситуацию игрокам. Сделайте это в виде сценки в игре с участием персонажей игроков. Например, можно изобразить, что какая-то мышь попросила их помощи. Когда объяснение *задания* окончено, действуйте, как указано в разделе **Запись целей задания**.

Субординация

Хотя в Мышиной Страже существует строгая иерархия, независимость суждений и критическое мышление ценятся у стражей выше слепого повиновения. Приказы старших по званию не являются неоспоримыми, и командиры часто прислушиваются к мнению своих подчинённых. Конечно, если приказ уже отдан, старший по званию ожидает, что он будет исполнен предельно точно.

Капитаны стражи

Капитаны стражи редко отправляются на *задания*. Они находятся в Локхэйвене и помогают Гвендолин управлять Стражей и Цитаделью. Капитаны берутся только за очень важные, сложные и опасные *задания*.

Лидеры патруля

Лидеры патруля управляют стражами, находясь в гуще событий. Когда Гвендолин выдаёт *задание*, она объясняет его лидеру патруля. Лидер отбирает мышей в свой патруль (в игре этот шаг пропускается, так как считается, что лидер уже выбрал себе в патруль персонажей, которыми управляют остальные игроки).

Оказавшись на месте действия, лидер патруля следит за тем, чтобы его подчинённые были живы и здоровы и смогли выполнить *задание*.

Кензи выполняет эту роль в своём патруле.

Старшинство

Иногда на *задание* не получается отрядить капитана или лидера патруля. В этом случае Гвендолин назначает временным лидером патруля самого старшего из стражей.

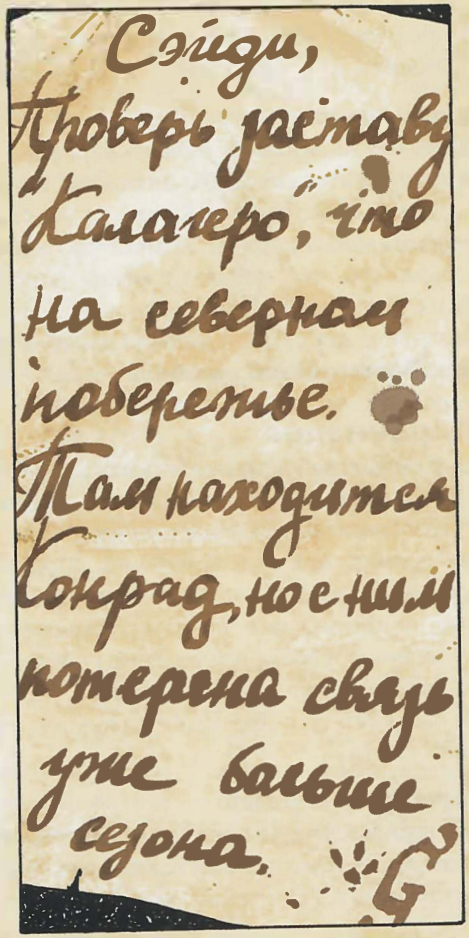
ЗАПИСЬ ЦЕЛЕЙ ЗАДАНИЯ

Как только *задание* получено, игрокам надо записать *Цели* для своих персонажей на это *задание*.

Пишите разные Цели

Всегда есть соблазн просто переписать *задание* в *Цель* персонажа. Поверьте, это быстро наскучит. К счастью, можно придумать много различных *Целей*. Проявите фантазию, ставя *Цель* своему персонажу, не обязательно точно следовать цели *задания*.

Посмотрите на *Цели* всех членов отряда. Выполнение *задания* обязательно должно быть *Целью* одного из стражей патруля. Разрешается добавить к этой *Цели* условия или требования о способе и времени её выполнения. У остальных могут быть другие *Цели*. Например, *Цель*, связанная с другим членом патруля; или с тем, чтобы найти что-то в том месте, где пройдёт задание; или с тем, чтобы принести оттуда что-то. Если кто-то из родственников, наставник, друг или враг вашего персонажа обитает в районе *задания*, можно написать *Цель*, связанную с ним.



Каждый из трёх мышей-стражей, отправленных на задание по поиску торговца зерном, видит задание по-своему:

Кензи: Я должен найти улики того, был ли торговец зерном предателем или нет.

Саксон: Я буду защищать Кензи и Лиама на этом задании.

Лиам: Я докажу Кензи и Саксону, что я ценный член патруля.

Запись Целей ведущим

После того, как каждый игрок записал *Цель* своего персонажа, ведущий должен переписать *Цели* игроков в свой *бланк ведущего* в раздел, посвящённый *заданию*.

СОЗДАНИЕ ЗАДАНИЯ

Способ изложения *задания* должен быть простым и понятным. Так формулируются приказы, однако само *задание* таким быть не должно. В действительности в *задании* должны быть дополнительные проблемы и сложности, которые стражам придётся преодолеть.

Существует четыре основных *вида угроз*, которым противостоят стражи: *погода*, *дикая местность*, *звери* и *мыши*. Эти четыре элемента образуют волшебную формулу. Любым способом сочетая в игре проблемы, связанные с каждой из этих *угроз*, можно получить *задание*, достойное Мышиной Стражи, и, вполне возможно, интересное приключение.

Погода

Дождь, снег, зной, леденящий холод, паводки, засуха — мыши очень чувствительны к погодным условиям. Сильный ливень может смыть неосторожного путника, а небольшое наводнение уничтожить целый город. Вот почему, находясь в патруле, стражи должны быть очень осторожны.

После объявления задания на игровую сессию опишите игрокам погоду. Используйте главу ***Времена года***, чтобы подобрать нужные условия.

Во время *задания погода* может измениться в двух случаях: если игрок использует *навык «Наблюдатель за погодой»* и если ведущий применяет *сюжетный поворот*, основанный на смене погодных условий.

Дикая местность

Грязь, подлесок, ручьи, болота, пески, поваленные деревья и прочие опасности поджидают стражей на их пути. Беспечную мышь может запросто засосать трясина, унести ручей или раздавить упавшая ветка. Стражи должны учитывать такие опасности, когда находятся на *задании*.

Звери

Змеи, хорьки, скунсы, летучие мыши, барсуки, совы, крабы и многие другие виды *зверей* угрожают мышиным поселениям и их жителям. Хищники преследуют и убивают мышей. Падальщики пробираются в мышиные города в поисках запасов еды. Даже гры-

зуны и травоядные могут принести неприятности, уничтожив урожай или опустошив другие источники пищи.

Стража должна противостоять таким зверям. Многие из них слишком крупные или агрессивные, чтобы их можно было просто убить, а потому избавиться от них получится только при помощи хитроумного плана.

Мыши

И наконец, что не менее важно, стражам придётся договариваться и разбираться с другими мышами, живущими на Территориях: мэрами, магистратами и торговцами, преступниками, богачами и бедняками. Одни будут помогать, другим понадобится помощь, а третьи могут попытаться навредить стражам. Все они станут каждодневной частью жизни ваших персонажей и будут испытывать на прочность все их способности.

Выберите две

Продумывая *задание*, выберите две из четырёх *угроз*, которые станут источником основных проблем во время этого *задания*. Две другие *угрозы* оставьте про запас. С их помощью можно будет застать игроков врасплох или сделать неожиданный *сюжетный поворот*.

В задании по поиску торговца зерном в качестве основных проблем используется дикая местность и мыши. Торговец следует по маршруту из Корневала в Древоград. Его маршрут относится к виду угроз, связанных с дикой местностью. Но сам торговец — шпион, который хочет продать секреты Локхэйвена заговорщикам из Древограда, это определённо считается угрозой, связанной с мышами. Двух таких угроз достаточно, чтобы начать задание.

Теперь, когда в истории появились две основные *угрозы*, надо обыграть их таким образом, чтобы они стали источником основных проблем для игроков.

ВОДА ПОДНИМАЕТСЯ

Одно дело — придумать несколько *угроз* (например, голодающих мышей, проливной дождь и поднимающийся уровень воды в реке) и совсем другое — объединить их в захватывающую ситуацию, способную заинтересовать.

Представьте себе: Проливной дождь. Дорога в Моховяз перекрыта речушкой, появившейся из-за дождя. Вода в ней быстро прибывает. На противоположном берегу застрял обоз с зерном для города. Его вот-вот смоет в реку. А твоя двоюродная сестра, ещё один страж, попала в западню, ухватившись за ветку в середине бушующего потока. Времени на спасение и сестры, и обоза попросту нет. Получится сделать что-то одно! Что предпринять?

Это типичная ситуация в игре «Мышиная Стража». Что же делает её интересной? Неочевидный выбор между спасением собственной сестры и благополучием целого мышиного города.

Быть героем

У таких историй есть и другая сторона — дело не только в том, что жизнь тяжела, а служба опасна. Играя, мы узнаём, способны ли наши мыши стать героями. Вызовы позволяют испытать их характер. Так у игроков появляется шанс доказать, что их персонажи действительно герои.

Быть героем в этой игре непросто. Придётся рисковать жизнью и здоровьем, тяжело трудиться и многим жертвовать. Героям не всё равно. Они хотят изменить мир к лучшему. Они хотят победить даже в безнадёжной ситуации.

Как ведущему заинтересовать игроков настолько, чтобы они приложили максимум усилий во время *задания*? Это легко! Старайтесь пошатнуть их *Убеждения*, мешайте достижению их *Целей*, используйте против них их собственные *Инстинкты* и *черты*!

Сильны ли ваши Убеждения?

Ведущему следует создавать в игре ситуации, в которых игроки смогут доказать, что *Убеждения* их персонажей — это не просто слова. Любой игрок станет отстаивать *Убеждения*, которые он придумал для своего персонажа.

Испытывать *Убеждения* лучше всего при помощи родителей, наставников, учителей-ремесленников, друзей и врагов персонажа. Используйте их, чтобы показать существование других мнений. Пусть они высказывают противо-

положные *Убеждения*. Или можно сделать так, что те из них, чьи взгляды на жизнь совпадают со взглядами персонажа, попадут в какую-нибудь неприятность.

Уязвимы ли ваши Инстинкты?

Ведущему просто использовать инстинктивное поведением персонажей. Каждый игрок сам написал определённое условие, при котором срабатывает *Инстинкт* его персонажа: «в опасности», «по утрам», «при угрозе» и т.п. А значит, можно просто создать опасность для патруля, запланировать событие на утро или начать угрожать персонажу. Проще некуда! Устроив такую ситуацию, посмотрите на игрока со значительным видом и спросите: «И что же ты предпримешь?» Позвольте ему самому решать, как поступить. Обставьте дело так, чтобы решение о том, следовать *Инстинкту* или нет, было трудно принять. Так будет намного интереснее.

Как сильно вы хотите достичь Цели?

Ведущий должен ставить *препятствия*, которые не просто «мешаются» на пути, а угрожают самой возможности достижения поставленных *Целей*. *Погода, дикая местность* и *звери* подойдут для этого лучше всего.

Столкните *Цели* и *Убеждения* персонажей. Пусть игроки сами решают, что важнее их персонажам в данный момент.

Цель Сэйди вступила в противоречие с её Убеждением действовать по велению сердца. Когда Конрада окружили прожорливые крабы, она буквально «разрывалась» между двумя важными для неё вещами. Как поступить? Исполнить свой долг или спасти Конрада?

Для большего напряжения нужно, чтобы *Цель* каждого персонажа можно было достигнуть только под конец *задания*. Устройте так, чтобы достижение *Цели* шло вразрез с выполнением *задания*. Ставьте перед персонажами *препятствия* и обращайте против них их же *Цели*. Если всё будет сделано правильно, игрокам действительно придётся «попотеть» над каждым выбором в игре, они смогут испытать свой характер и удачу в метании кубиков.

Отношения под угрозой

Родители, учителя-ремесленники, наставники, друзья и враги персонажа могут стать отличным источником неприятностей. Дайте им собственные *Убеждения* и *Цели*. Таким образом, можно либо использовать их *Убеждения*, чтобы прямо воздействовать на персонажей, либо ставить отношения с ними под угрозу, чтобы персонаж продемонстрировал свои *Убеждения*. Здесь вам поможет волшебная комбинация таких *угроз*, как *погода, дикая местность, звери* и *мыши*.

Спасёт ли страж своего врага от зубов лисицы? Долг стража требует спасти его.

Но сможет ли страж перебороть свои чувства и поступить, как должен?

Заставьте игроков держать данные в игре обещания, используя для этого друзей, врагов, наставников и родителей каждого персонажа.

Сможет ли игрок отправить своего персонажа в погоню за лаской в Тёмный Вереск, когда персонаж под дождём в нескольких днях пути от дома и обещал своей жене вернуться к ней живым и здоровым?

Пошлите стражей в их родные города. Пошлите их туда, где притаились враги. Пошлите их в места, где живут их друзья. Путешествовать по Территориям опасно, поэтому всегда приятно увидеть знакомые лица в конце пути.

Если герои побитые, голодные, усталые и хотят утешения, пускай к ним на помощь придут те, кого они знают. Им могут предложить убежище, пищу и уют. Эта ситуация продемонстрирует реакцию каждого из героев на подобное отношение. Даст ли он слабину и примет помощь? Или сурово отвергнет её?

Бросить вызов патрулю, используя погоду, дикую местность, зверей и мышей

В распоряжении ведущего *задание* и *Цели* персонажей, а также *погода*, *дикая местность*, *звери* и *мыши*. Задача ведущего правильно распределить *угрозы* на пути персонажей к их *Целями*.

Придумайте три-четыре вещи, которые могут помешать стражам на пути к их *Целям*. Одна из них должна быть очевидной (например, проливной дождь), тогда как другая должна быть неожиданной (например, змеиное логово).

Используйте *погоду*, чтобы помешать движению патруля или заставить стражей рисковать, путешествуя в непогоду.

Дикие земли беспощадны и равнодушны. Они стремятся поглотить мышиный народ и его цивилизацию и, несомненно, очень мешают патрулям, на пути которых появляются непредвиденные *препятствия*: стремительные ручьи, крутые овраги и коварные болота.

Городам мышиного народа угрожают падающие деревья, сильные снегопады, наводнения, пожары и молнии.

Помните, что на мир нужно смотреть с точки зрения мыши. Представьте, насколько угрожающими и разрушительными могут оказаться для мышей любые незначительные события. Для нас грязь или ливень — дело небольшое, в крайнем случае неудобство. Для мышей такие дела могут быть вопросом жизни или смерти.

Зверей также можно превратить в превосходные *препятствия*. Хищники едят мышей. Появление даже одного из них в городе станет катастрофой. В пути патрулям следует избегать хищников, если они хотят выполнить своё *задание*.

КАК ИГРАТЬ?

Когда игроки выбрали себе персонажей, а ведущий придумал для них *задание*, всё готово к игре. Если это ваше первое *задание*, садитесь за стол, возьмите кубики с карандашами и слушайте, что будет говорить Гвендолин.

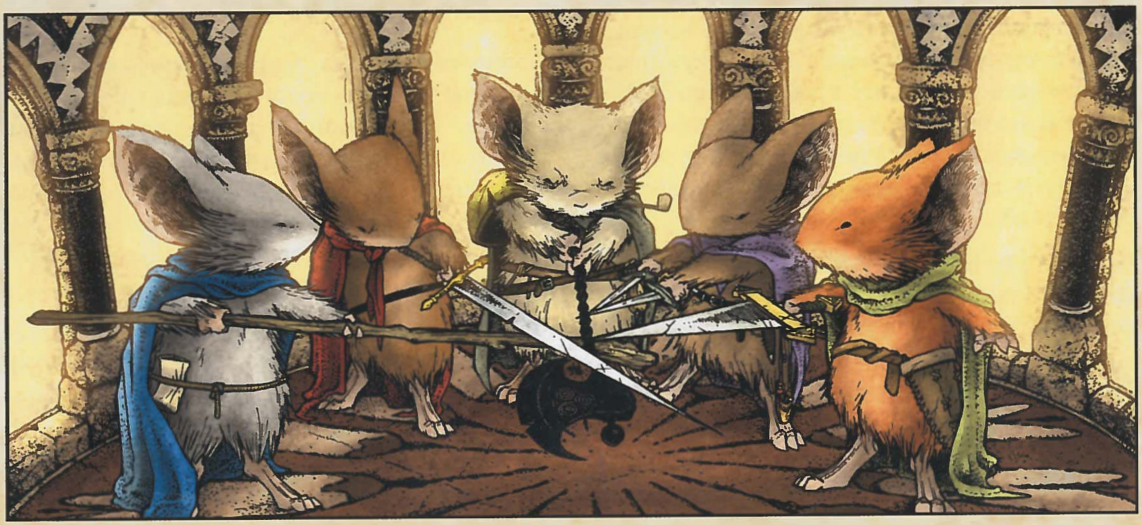
Выслушав её приказ, запишите себе *Цели* на эту игру. Когда *Цели* записаны, наступает очередь ведущего.

Ведущий описывает, где начнётся *задание*, что и в каком порядке должны будут сделать игроки. Во время игры он будет противостоять персонажам игроков, используя *погоду*, *дикую местность*, *зверей* и *мышей*.

Чтобы справиться с *препятствиями* и выполнить *задание*, игроки будут *проверять способности* и *навыки* своих персонажей. Какие *способности* и *навыки* подлежат *проверке* в конкретной ситуации, решает ведущий. Эта часть игры называется *Ход ведущего*. О *проверках* говорится в главе ***Преодоление препятствий***.

Как только ведущий закончит мучить стражей, обычно это бывает после окончания *задания*, прибытия в безопасный город или драматичного момента истории, он передаёт историю в руки игрокам.

Так наступает часть игры, которая называется *Ход игроков*. Теперь у руля оказываются игроки. Они примутся приводить своих персонажей в порядок после того, что те пережили в *Ход ведущего*. Пока ведущий им не мешает, игроки также могут заняться достижением *Целей* собственных персонажей и решением их личных дел.



ХОД ВЕДУЩЕГО

В *Ход ведущего* задача ведущего — как можно сильнее потрепать персонажей игроков. Ведущий должен противостоять им, сбивать их с пути и бросать им вызов. Персонажи игроков не смогут доказать, что они герои, если всё у них будет складываться слишком просто. Да и игра становится интереснее, если в ней надо много чего преодолеть. Чем легче играть, тем это скучнее.

Начинает игру ведущий. Он решает, какая будет *погода*, и помещает на пути патруля первое *препятствие*. Такое *препятствие* должно быть чем-то, что прямым образом мешает патрулю выполнить *задание*.

Преодолевая погоду, дикую местность, зверей и мышей

Когда вы, ведущий, ставите перед игроками *препятствие*, его следует описать:

Путь от Корневала до Древограда неблизкий. Торговец зерном может находиться где угодно.

Тропа, ведущая в Гилов Обет, где-то под талым снегом. Найти дорогу к этому поселению будет очень непросто.

Огромная каймановая черепаха расположилась на центральной площади Травоозёрья. Её нужно прогнать, пока она не опустошила весь город.

После того, как вы описали ситуацию, объясните игрокам, какую *способность* или *навык* надо использовать, чтобы преодолеть *препятствие*.

Чтобы отыскать торговца зерном в лесу, нужно использовать навык «Разведчик».

Дойти в Гилов Обет можно, если применить навык «Следопыт».

Чтобы выманить черепаху из города, потребуются навыки «Охотник» и «Знаток зверей».

Не бойтесь давать игрокам варианты решений возникших проблем:

Также можно использовать «знания о тропах» или «знания о доставке», чтобы помочь себе или другому игроку при поиске подходящего маршрута, на котором удастся встретить торговца зерном.

Также можно использовать навык «Учёный», чтобы создать систему ловушек и рычагов, при помощи которых можно выжить черепаху из города. Правда, это будет нелегко.

Находясь под давлением

Выполняя *задание* во время *Хода ведущего*, стражи находятся под постоянным давлением. Нет времени, чтобы передохнуть или отвлечься. Нужно преодолевать возникающие на пути *препятствия*.

Ограниченное восстановление

В *Ходе Ведущего* персонажам игроков сильно достанется. Каждый из них наверняка получит какое-нибудь из следующих

состояний: *«Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»*, *«Усталый»*, *«Раненый»* или *«Больной»*. Остаётся только надеяться, что никто из них не получит все *состояния* сразу.

Такие *состояния* нельзя просто «снять», даже если ведущий не против. Из *состояния* можно выйти путём *восстановления*, использовав для этого особый ресурс, который называется *проверочные баллы*. *Проверочные баллы* зарабатываются путём применения *черт*. Об этом будет рассказано далее по тексту под заголовком **Игроки во время Хода Ведущего**.

Препятствия

Ведущий создаёт *препятствия* на пути патруля и определяет, что надо сделать для их преодоления. *Препятствия* могут быть *простыми* (для их преодоления нужно пройти одну *проверку*) или *трудными* (для их преодоления нужно пройти серию взаимосвязанных *проверок*).

Препятствия преодолеваются при помощи *проверок*. *Проверка* — это бросок одного или нескольких кубиков. *Рейтинг* проверяемой *способности* или *навыка* указывает на то, сколько кубиков нужно бросить при *проверке*. Игрок может либо *пройти*, либо *не пройти проверку*.

Простые препятствия

Ведущий ставит на пути патруля конкретные *препятствия*, относящиеся к одному из видов *угроз* (к *погоде*, *дикой местности*, *зверям* и *мышам*): заросший путь, стремительная река, надоедливые пчёлы, сердитый торговец. Такое *препятствие* можно преодолеть, *пройдя* одну *проверку*.

Препятствия, связанные с *погодой* или *дикой местностью*, легко преодолеть с помощью одной *проверки*, можно также создать *препятствие*, связанное с *мышами*, которое тоже можно будет преодолеть одной *проверкой*.

Найти мышь, потерявшуюся на известном маршруте — это простое препятствие. Его можно преодолеть, проведя проверку навыка «Разведчик».

Трудные препятствия

Иногда *препятствие* слишком «тяжёлое», чтобы справиться с ним, проведя только одну *проверку*. Ведущий может сообщить, что для преодоления какого-то *препятствия* нужно провести проверку нескольких *способностей* или *навыков*.

Чтобы успешно плыть вдоль побережья, понадобится провести проверку навыка «Специалист по выживанию», чтобы сделать вёсла и снасти; провести проверку навыка «Корабел», чтобы собрать лодку из листьев; а также воспользоваться «знаниями о побережьях», чтобы найти безопасную бухту.

Трудные препятствия лучше использовать, когда надо что-то построить, кого-то спасти или воплотить многоступенчатый план.

Конфликты

В игре случаются и более многогранные и запутанные ситуации, чем те, что называются *трудными препятствиями*. Такие ситуации (например, *схватка*, *спор* или *погоня*) требуют особого внимания и подробного описания. Эти сцены основаны на совершении *действий*. В них всё вертится вокруг персонажей, подробного изложения того, что они делают, а также результата их действий.

Чтобы выжить каймановую черепаху из Травоозёрья, нужно преодолеть серию препятствий, а в конце вступить с ней в открытое противоборство.

Правила касательно того, какие *проверки* следует проводить в различных ситуациях, рассмотрены далее в главе ***Конфликт***. Сейчас же давайте коротко обратимся к теме *прохождения* и *непрохождения проверок*.

Пройти проверку

Пройти обычную проверку – это значит, получить при броске количество *успехов* большее или равное *сложности препятствия*.

Пройти встречную проверку – это значит, получить при броске больше *успехов*, чем получит противник.

Если игрок *прошёл проверку способности* или *навыка*, его персонаж добивается того, чего он хотел, и преодолевает *препятствие*, созданное ведущим. Как ведущий, так и игрок должны интересно и красочно описать, какие события произошли внутри игрового мира при преодолении персонажем *препятствия*, чтобы этот момент запомнился всем.

Игрок решил отправить Сэйди в Калогеро по воде, а не по суше. Он провёл проверку навыка «Корабел» и успешно прошёл её. По итогам проверки он описал, как Сэйди долго плыла на своей лодке вдоль побережья залива, а затем сошла на берег в целости и сохранности.

После этого можно переходить к следующему *препятствию*. Ведущий рассказывает, что происходит дальше. Он может спросить игроков, что они собираются делать, или самостоятельно описать дальнейшие действия патруля, которые приведут стражей к следующему *препятствию*.

Не пройти проверку

Не пройти обычную проверку – это значит, получить при броске количество *успехов* меньшее, чем значение *сложности препятствия*.

Не пройти встречную проверку – это значит, получить при броске меньше *успехов*, чем получит противник.

Если игрок *не прошёл проверку способности* или *навыка* персонажа, должна произойти одна из двух описанных далее ситуаций. Ведущий может принять решение о том, что персонаж не справился с *препятствием*, и ввести в историю неожиданный *сюжетный поворот*, или ведущий может позволить персонажу справиться с *препятствием*, наложив на него определённое *состояние*. Таким образом, персонаж игрока всё же преодолеет *препятствие*, но в процессе получает *состояние* «*Голодный/Испытывающий жажду*», «*Разозлённый*», «*Усталый*», «*Раненый*» или «*Больной*».

Сюжетные повороты обычно проявляются в виде новых *препятствий*, которые приходится преодолевать, но иногда можно просто описать интересную игровую ситуацию.

Кензи просит Лиама взобраться повыше и посмотреть, нет ли поблизости пропавшего торговца зерном. Игрок, управляющий Лиамом, проводит проверку навыка «Разведчик» и не проходит её.

Ведущий потирает руки и довольно усмехается. Затем спрашивает: «Ты не прошёл? Что ж, ты не увидел ни одной мыши, зато обнаружил опрокинутую повозку с зерном». Когда игрок не прошёл проверку, ведущий решил повернуть историю в неожиданном направлении. Он принял решение, что патруль опоздал и торговца зерном уже съела змея.

Если бы патруль убегал от змеи и игроки не прошли бы проверку способности «Природа» своих персонажей, ведущий мог бы позволить им сбежать, но объявил бы, что от всего случившегося персонажи теперь «Усталые» и «Разозлённые».

И в том, и в другом случае надо описать всё, что произошло. Даже то, как персонажи в панике бежали и запыхались.

От препятствия к препятствию

Неважно, *прошли* или *не прошли* игроки *проверку* при преодолении *препятствия*, игра должна продолжаться. Задача ведущего — описать новую проблему. При этом новое *препятствие* на пути патруля должно отличаться от предыдущего.

Если проверка была *не пройдена*, ведущий использует *сюжетный поворот*, который вводит новые, непредвиденные *препятствия*. Так и происходит игра. Так задания идут по незапланированному пути. *Сюжетный поворот* может ввести в игру одну из четырёх *угроз*, ещё не задействованную в игре: *погоду, дикую местность, зверей* или *мышей*. Или же *сюжетный поворот* может снова столкнуть персонажей с тем же *препятствием*. Другими словами, *сюжетный поворот* можно использовать, чтобы сделать текущую ситуацию ещё хуже.

Неудача при попытке найти пропавшего торговца зерном не заканчивает приключение. Вместо этого появляется новая проблема — змея. Разобравшись со змеёй, патруль обнаруживает торговца зерном в её животе.

Это настоящий сюжетный поворот, потому что патруль больше не может просто допросить торговца и узнать, на кого он работает. Теперь стражам придётся продолжить расследование и отправиться в Древоград, чтобы разузнать всё на месте.

Игроки во время Хода ведущего

Во время *Хода ведущего* игрокам нужно преодолевать *препятствия*, придуманные ведущим; описывать реакцию своих персонажей на возникающие препятствия; рассказывать о том, что персонажи говорят и что пытаются сделать, чтобы преодолеть *препятствия*.

«Я забираюсь на дерево, чтобы лучше осмотреть окрестности».

Ведущий укажет, какие *навыки* или *способности* необходимо проверить, чтобы преодолеть *препятствие*. Игроки могут предложить провести *проверку* других *навыков* или *способностей* или же применить иные способы преодоления сложившейся ситуации.

Используя правило *«Разговоры за столом»*, игроки могут давать друг другу или ведущему советы или вместе придумать персонажу план действий.

«Мы уже давно в дороге. Лиам, ты отличный разведчик. Посмотри, может, торговец зерном где-то поблизости?»

Планы и предложения обсуждаются с ведущим. Игрок рассказывает, что хочет сделать его персонаж и какими *навыками* собирается воспользоваться. Если ведущий согласен или считает такой план приемлемым, он

должен определить *сложность* преодолеваемого *препятствия* и разрешить игроку провести *проверку*. Если ведущий считает, такой план неподходящим, он может запретить игроку так поступать. Некоторые действия (например, драку между персонажами игроков) он может запретить, отложив их до начала *Хода игроков*.

Игрокам следует помогать друг другу и выступать с предложениями о том, как лучше поступить в той или иной ситуации. Они также должны стараться использовать в игре *черты* своих персонажей.

Черты во время Хода ведущего

Игроки могут использовать *черты* своих персонажей, чтобы *помочь* или *мешать* своим персонажам во время *Хода ведущего*.

Использование какой-либо *черты*, чтобы *помочь* своему персонажу, даёт игроку дополнительный кубик при броске или добавляет *успех*.

Лиам обладает чертой «Защитник». Управляющий им игрок говорит: «Змея нападает на моих друзей? Я использую черту «Защитник», чтобы защитить их!»

Использование какой-либо *черты*, чтобы мешать собственному персонажу, даёт игроку 1 *проверочный балл* для этой *черты*. *Проверочные баллы* используются во время *Хода игроков*. Таким образом, можно слегка навредить своему персонажу в данный момент, а потом получить *бонус*. Порядок получения и использования *проверочных баллов* описан далее в главе **Черты**.

Саксон обладает чертой «Бесстрашный». Управляющий им игрок говорит: «Саксон «Бесстрашный». Я хочу использовать эту черту против него самого, вот почему Саксон пытается уговорить Кензи и Лиама выйти вместе с ним, чтобы сразиться со змеёй лицом к лицу. Хотя на самом деле это плохая затея!»

Проверочные баллы — очень полезный и ценный ресурс. Игроки сами должны стараться их заработать. Ведущий не обя-

зан возиться с каждым, давая всем равные возможности получения *проверочных баллов*. Игрокам следует быть активными. Ведь герой сам рискует, чтобы побороть собственные слабости, и приносит жертвы ради общего блага.

Игрок против игрока во время Хода ведущего

Если игроки предлагают разные решения одной проблемы, между их персонажами могут возникнуть разногласия. В *Ход ведущего* такие разногласия решаются при помощи *встречных проверок* следующим образом: в случае спора — *проверкой навыка* «Переговорщик» каждого из спорящих персонажей; когда один персонаж пытается убедить в своей правоте другого, нейтрально настроенного — *проверкой навыка* «Переговорщик» убеждающего и *способности* «Воля» убеждаемого; если разногласия переросли в драку — *проверкой навыка* «Боец» каждого участника драки. В *проверке* побеждает тот, у кого при броске выпало больше *успехов*. Такие ситуации считаются простыми *препятствиями*, созданными игроками. Подобные разногласия не могут принять форму *трудного препятствия* или *конфликта*, так как в *Ход ведущего* только ведущий может использовать *трудные препятствия* или начать *конфликт*.

Саксон и Кензи поспорили по поводу направления, в котором нужно продолжать путь. Этот спор разрешился при помощи встречной проверки навыка «Переговорщик» Кензи и способности «Воля» Саксона.

В игре могу возникнуть и другие ситуации, для решения которых можно использовать *встречную проверку*.

Нельзя использовать *черты* собственных персонажей, чтобы *мешать* им при возникновении разногласий между персонажами игроков, и получать за это *проверочные баллы*. Кроме того, после каждого подобного противостояния ведущий обязан применить *сюжетный поворот* — ведь один из персонажей *не пройдёт проверку*!

Конец хода ведущего

Ход ведущего заканчивается в одном из трёх случаев: когда патруль выполнил *задание*, когда патруль прибыл в безопасное место или когда наступил перерыв во время *долгого задания*. В этот момент ведущий передаёт бразды правления игрокам.

Первое задание Кензи, Саксона и Лиама заканчивается тогда, когда Кензи сообщает о том, что торговец зерном действительно является шпионом. Во время этого задания были использованы три из четырёх угроз: дикая местность (в которой было нужно найти торговца), зверь (змея, которая съела торговца и с которой надо было сразиться) и мышь (сам торговец, оказавшийся предателем). После завершения задания ведущий передал управление игрокам. Начался Ход игроков.

Имейте в виду, что выполнить *задание* — не то же самое, что достигнуть своей *Цели*. Иногда следовать долгу — значит отказаться от достижения собственной *Цели*. Используйте время, имеющееся у вас в *Ход игроков*, чтобы достигнуть *Целей*, которые не были достигнуты в *Ход ведущего*.

Обычная игровая сессия

Обычная *игровая сессия* состоит из одного *Хода ведущего*, который длится один или два часа, после которого начинается *Ход игроков*, который также длится один или два часа. Переход от одного к другому обычно происходит в момент, когда игроки выполнили *задание*, после чего они приступают к достижению *Целей* своих персонажей.

Игровая сессия на целое время года

Если *игровая сессия* охватывает временной период, в котором умещается целиком одно из *времён года*, ведущему следует использовать *сюжетные повороты* для создания долгосрочных проблем, которые могут длиться месяцами (например, конфликтов, голода, эпидемий и тому подобного).

Долгие задания и короткие ходы

В некоторых случаях *задания* могут длиться дольше одной *игровой сессии*. Например, если мыши были посланы в Тёмный Вереск или Дикую Страну, на их пути может оказаться слишком много *препятствий*, чтобы преодолеть их за одну *игровую сессию*. В таком случае ведущий может сократить время *Хода ведущего* — создать два или три *препятствия*, а затем передать управление игрокам на такой же короткий *Ход игроков*. Такая игра будет похожа на долгий поход — каждый день будут новые *препятствия*, а каждую ночь — возможность отдохнуть.

Когда освоитесь с предлагаемыми форматами *игровых сессий*, можете поэкспериментировать с длинной *ходов* и длительностью игры.

ХОД ИГРОКОВ

Задача ведущего — выжать из каждого стража все соки. Задача каждого игрока — сделать так, чтобы его страж пережил происходящее и преодолел все невзгоды! Во время *Хода игроков* постарайтесь *восстановиться*, обзавестись необходимыми вещами и уладить дела своего персонажа, не связанные с *заданием*.

Проделав такой долгий путь и сразившись со змеёй, Кензи, Лиам и Саксон теперь «Усталые» и «Разозлённые». Они всё ещё далеко от Древограда, а в Локхэйвене зреет заговор.

Проверочные баллы и проверки

Во время *Хода игроков* возможность проведения *проверок* сильно ограничена. Каждому игроку разрешается провести одну *бесплатную проверку*, которую можно использовать по своему усмотрению: на *вос-*

становление, чтобы найти старого друга, доделать новую броню, подраться или купить подарок любимой.

Обнаружив тело предателя, патруль отправляется в Древоград. Стражи «Усталые» и «Разозлённые» — двигаясь к своей цели и общаясь, они пытаются восстановиться и избавиться от этих состояний.

Кензи потратил свою бесплатную проверку, чтобы снять с себя состояние «Разозлённый». Он объясняется с Саксоном и Лиамом.

Лиам потратил свою бесплатную проверку, чтобы снять состояние «Усталый». Схватка со змеёй далась ему нелегко. По дороге он старается успокоить свои нервы и расслабиться.

Саксон решает остаться «Разозлённым» — «Разозлённым» на жителей Древограда и предателей. Он решает потратить свою бесплатную проверку, чтобы вывести патруль к Древограду, где он сможет отомстить!

Чтобы иметь возможность провести больше *проверок*, придётся потратить *проверочные баллы*, заработанные во время *Хода ведущего* при использовании *черт*. О тонкостях использования *черт* будет говориться в главе **Конфликт** и в главе **Черты**. Пока достаточно знать то, что *черты* персонажа можно использовать, чтобы ему *помочь* или чтобы ему *мешать*. Чем чаще игрок пользуется *чертами*, чтобы *мешать* своему персонажу во время *Хода ведущего*, тем больше возможностей он получит во вре-

мя *Хода игроков*. Потратив *бесплатную проверку* и все имеющиеся *проверочные баллы*, игрок больше не сможет совершать действия в *Ход игроков*.

Каждый раз, проводя *проверку*, стирайте один *проверочный балл*, записанный напротив *черты* в вашем *бланке персонажа*. Игроки проводят *проверки* по очереди — либо по часовой стрелке, либо против неё. Первым начинает игрок, имеющий наибольшее количество *проверочных баллов* в начале *Хода игроков*.

За один раз можно потратить только один *проверочный балл*. Проведите *проверку*, затем передайте очередь другому игроку. Иногда можно «застрять» с оставшимися *проверочными баллами*. Так случается, если у вас их ещё много, а у других они уже закончились. Что в таком случае делать?

Передача проверочных баллов

Если во время *Хода игроков* у кого-то из игроков закончатся *проверочные баллы*, их можно будет передать. Когда подойдёт очередь игрока, у которого закончились *проверочные баллы*, объявите, что передаёте ему свой *проверочный балл*, и сотрите один *балл* в своём *бланке персонажа*. Теперь этот игрок сможет провести *проверку* как обычно. Когда у всех за столом закончатся *проверочные баллы*, *Ход игроков* будет окончен. Это значит, что либо закончилась *игровая сессия*, либо начинается новый *Ход ведущего*.

Если кто-то не хочет передавать *проверочные баллы*, он не обязан это делать. Только не забывайте, что в *Ход игроков* одному игроку запрещается тратить два *проверочных балла* подряд. Поэтому, если ни у кого не осталось *проверочных баллов*, а свои вы передавать не хотите, остаток ваших *проверочных баллов* будет обнулён, после чего *Ход игроков* будет считаться оконченным.

Один игрок и ведущий

Если в игре участвуют ведущий и один игрок, этому игроку разрешается тратить *проверочные баллы* подряд во время *Хода игроков*. В этом случае прочие правила, касающиеся использования *проверочных баллов* для проведения *проверок*, на игрока не действуют. Передавать ваши *проверочные баллы* некому!

Восстановление

Во время *Хода игроков* разрешается *восстановиться* и снять одно или несколько из следующих полученных персонажем *состояний*: *«Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»*, *«Усталый»*, *«Раненый»*, *«Больной»*. Для *восстановления* обычно требуется провести *проверку*, поэтому придётся либо потратить имеющуюся у вас *бесплатную проверку*, либо заработанный *проверочный балл*.

Перегруппировка и смена снаряжения

Ход игроков прекрасно подходит, чтобы провести *проверку способности «Ресурсы»*, чтобы получить снаряжение; *провести проверку способности «Связи»*, чтобы получить помощь, и найти союзников; провести *проверку навыков*, с помощью которых можно сделать или собрать полезные предметы.

Драки и прочее, чем можно заняться во время Хода игроков

Во время *Хода игроков* также можно затеять настоящий *конфликт* с другими мышами вашего патруля, каким-нибудь знакомым, друзьями или родственниками, а также с персонажем ведущего. Как при любой другой *проверке*, чтобы начать *конфликт*, надо потратить один *проверочный балл* или *бесплатную проверку*.

Например, чтобы устроить драку с лидером своего патруля, потратьте один проверочный балл.

Вашей жертве или цели не нужно ничего тратить, чтобы дать сдачи.

Корректное поведение и обсуждение целей

Порой во время игры можно настолько вжиться в роль своего персонажа, что захочется отстаивать его желания или потребности всеми силами. Даже если для этого будет нужно бросить вызов собственным товарищам.

Если ваш персонаж защищает своё *Убеждение* или *Цель*, ему можно и даже нужно вступать в споры с другими членами своего патруля и отстаивать свою позицию вплоть до драки. При этом не стоит забываться. Описывайте действия своего персонажа в игре с подходящими случаю эмоциями, за столом же, как игрок, ведите себя вежливо. Постарайтесь сделать так, чтобы происходящее было интересно не только вам. Если игрок, управляющий соперником, также увлечён — отлично, продолжайте в том же духе! Но, если он не в восторге от происходящего, лучше будет обсудить с ним сложившуюся ситуацию. Объясните, почему ваш персонаж

так завёлся и что ему нужно. Выясните, есть ли у оппонента какая-нибудь причина для конфликта с вашим персонажем, кроме простой защиты. Может, у него имеется своя *Цель* или он хочет добиться какого-то результата? Если оба персонажа не имеют достаточной мотивации для драки, то и затевать её незачем. Нет причин для конфликта. Просто бросьте эту затею и продолжайте играть.

Черты и проверочные баллы во время Хода игроков

Разрешается использовать *черты* своего персонажа для собственной выгоды во время *Хода игроков* (в соответствии с общими правилами применения *черт*). А вот *мешать* персонажу при помощи его же *черт* и получать за это *проверочные баллы* во время *Хода игроков* запрещено.

Неудачи при бросках в Ход игроков

Во время *Хода игроков* ведущий может накладывать *состояния* и вводить *сюжетные повороты* по обычным правилам.

Сюжетные повороты во время Хода игроков

Использование *сюжетных поворотов* во время *Хода игроков* — дело непростое. Когда игроки выполняют *долгое задание* на несколько *игровых сессий* и сразу за *Ходом игроков* начнётся новый *Ход ведущего*, можно без опаски использовать *сюжетные повороты*, ставя перед персонажами новые *препятствия*, с которыми им предстоит справиться.

Если же *игровая сессия* заканчивается *Ходом игроков*, ведущему не стоит использовать *сюжетные повороты*, чтобы ввести в игру новые *угрозы*. Скорее всего игроки не успеют справиться с этими *препятствиями*. Да и не для этого предназначен *Ход игроков*. Лучше использовать *сюжетные повороты*, чтобы ввести в игру проблемы на будущее (например, новых врагов, голод или эпидемию) или чтобы с помощью них устроить открытую концовку сюжета. Как только на горизонте появятся признаки новой проблемы, можно завершить *игровую сессию* словами: «В следующий раз вы столкнётесь с...»

Если вы не придумали, какие *сюжетные повороты* использовать во время *Хода игроков*, используйте *состояния*. Это хорошо работает, особенно если кто-нибудь из стражей только что перестал быть *«Голодным»*, *«Разозлённым»* или *«Усталым»*.

Роль ведущего во время Хода игроков

Ведущий не должен просто сидеть в уголке и наблюдать за игрой во время *Хода игроков*. У него есть три важных обязанности: подсказывать игрокам правила, играть роли других персонажей во взаимоотношениях персонажей игроков с окружающими и оставаться в курсе событий.

Подсказывайте игрокам правила
Во время *Хода игроков* происходящее контролируют игроки. Им нужно расслабиться и подумать, чего они хотят добиться. Ведущий же должен вовремя подсказывать им правила и побуждать их развивать сюжет. Объясняйте игрокам, как лучше распорядиться их *проверочными баллами*. Если игроки заспорили, предложите им решить спор по правилам *конфликта* или с использованием *встречной проверки*.

Играйте роли других персонажей во взаимоотношениях персонажей игроков с окружающими
Друзья, враги, наставники и родители, скорее всего, понадобятся именно во время *Хода игроков*. Ведущий должен быть готов сыграть их роль убедительно и достоверно. Старайтесь вжиться в роль. У этих второстепенных персонажей, конечно же, есть свои собственные дела и заботы, но, в отличие от опасных зверей, они присутствуют в игре, чтобы помогать персонажам игроков развиваться, и должны вести себя разумно.

Оставайтесь в курсе событий
Следите за разговорами во время *Хода игроков*. Если между персонажами игроков началась перепалка (словесная или дошедшая до драки), ведущему следует вмешаться. Можно сыграть роль персонажа, который вмешивается в ситуацию и предлагает вариант решения спора или свою помощь. Или в качестве ведущего посоветовать игрокам применить подходящее случаю правило.

Роли игроков во время Хода игроков

Ход игроков начинается с того, что один из них тратит *проверочный балл*, чтобы начать действовать своим персонажем. Этот игрок будет добиваться *Цели*, стоящей перед его персонажем. Именно он окажется в центре внимания. Если сейчас не ваша очередь, что делать вам?

Внесите свой вклад! Предложите помощь. Если кто-то не знает, на что потратить *проверочный балл*, предложите свой вариант. Если у кого-то закончились *проверочные баллы*, передайте ему один из своих, чтобы этот игрок мог продолжить игру.

«Разговоры за столом» являются неотъемлемой частью *Хода игроков*. Помогайте другим в разработке стратегии их действий, чтобы у каждого получилось достигнуть собственной *Цели*. В конце концов, даже если ваши персонажи ссорились во время *задания*, это не значит, что вы, как игроки, не должны оставаться полезными и участливыми по отношению друг к другу.

Например, можно предложить членам своего патруля способ отыграться на вашем персонаже за то, что вы, от его лица, не прошли какую-нибудь важную проверку во время задания.

КОНЕЦ ИГРОВОЙ СЕССИИ

Когда заканчивается *игровая сессия* в игре «Мышиная Стража»? Обычно *игровая сессия* считается оконченной, когда персонажи выполнили *задание* и завершился *Ход игроков*. Однако, если ведущий видит, что у игроков по каким-то причинам не получается выполнить *задание*, он имеет право приостановить это *задание*, закончив *игровую сессию* как в конце *Хода игроков*, так и в конце *Хода ведущего*. В таком случае выполнение приостановленного *задания* можно будет продолжить в следующую *игровую сессию*.

После окончания *игровой сессии* не забудьте сделать ещё одну важную вещь — получить *награды* за всё, что вы сделали во время этой *игровой сессии*.

Награды за Цели, Убеждения и Инстинкты

После окончания *игровой сессии* все игроки по очереди зачитывают свои *Убеждения*, *Цели* и *Инстинкты*. В соответствии с критериями, описанными в разделе **Получение наград** главы ***За что мы сражаемся***, каждый игрок получает *баллы судьбы* и *баллы личности*.

После этого принимается решение о том, кто из игроков получит *награду «Самый ценный игрок»* и *награду «Рабочая лошадка»*, а также *награду «За воплощение персонажа»*.

После этого игра считается оконченной. Теперь можно отправляться домой, или поужинать, или просто побыть с друзьями и обсудить своих мышиных стражей.

Бланки персонажей

Гостеприимный хозяин вашей встречи должен собрать и сохранить ваши *бланки персонажей*. Если же это невозможно, ведущий должен вложить их в данную книгу правил, чтобы не забыть принести их в следующий раз.

НЕВЕРНО ИСТОЛКОВАТЬ ПРАВИЛО ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Если вы неверно истолковали или перепутали правило во время игры и сразу же поняли свою ошибку, просто поправьте себя. В этом нет ничего страшного.

Если вы неверно истолковали или перепутали правило и поняли свою ошибку спустя какое-то время — это не беда. Продолжайте игру, но в следующий раз будьте внимательнее.

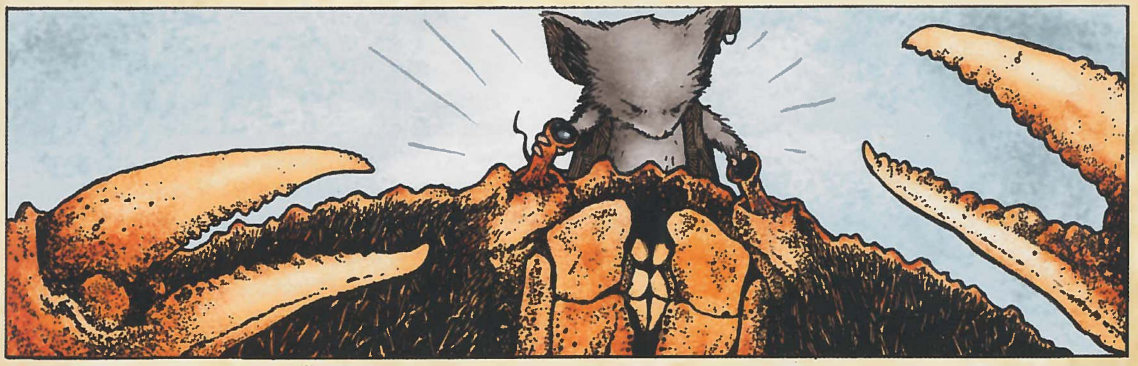
ПРОПУСТИТЬ ИГРОВУЮ СЕССИЮ

Если компания играет несколько *игровых сессий* подряд, а кто-то пропустил одну, в начале новой *игровой сессии* он получает небольшой *бонус*, который поможет «нагнать» остальных.

Сразу после *пролога* этот игрок должен рассказать остальным, где был его персонаж. Для этого надо придумать что-нибудь интересное, но короткое.

После рассказа игроку разрешается сделать одно из следующих действий в указанной последовательности: *восстановиться*, сняв со своего персонажа *состояние «Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»* или *«Усталый»*; либо, если у персонажа нет таких *состояний*, *восстановить* ему одну *урезанную* единицу *способности «Природа»*; либо, если эта *способность* персонажа не *урезана*, игрок может поставить отметку в *бланке персонажа* на *шкале развития навыка* или *способности* в ряду «П» или «Н».

Пропустив *игровую сессию*, нельзя снять *состояние «Больной»* или *«Раненый»*. Правила развития *навыков* и *способностей*, а также



правила по которым *урезается способность «Природа»* описаны в главе ***Способности и навыки***.

ПОТЕРЯ ПЕРСОНАЖА

Потерять своего персонажа можно двумя способами: он может погибнуть или уйти в отставку.

Гибель персонажа, как правило, происходит ненамеренно и почти всегда вызывает отрицательные эмоции. Дайте игроку, *потерявшему* своего персонажа в следствии гибели, «остыть» до конца *игровой сессии*.

Отставка персонажа может быть как намеренной, так и ненамеренной. По своему желанию игрок может отправить своего персонажа в отставку когда угодно, и тот безропотно уйдёт в закат. Если же *способность «Природа»* персонажа будет *урезана* настолько, что её *рейтинг* станет равен 0, игроку придётся отправить персонажа в отставку до конца года, желает он того или нет. По правилам, таким персонажем запрещено играть до начала следующей *весны* в игровом мире.

Игрок, *потерявший* персонажа любым из способов, может создать себе нового, взяв за основу готовый *шаблон* или сделав персонажа «с нуля» по правилам главы ***Вербовка***. Другим вариантом является то, что такой игрок на какое-то время может взять на себя роль ведущего.

Создавать нового стража следует вместе с ведущим между *игровыми сессиями*. Новый персонаж сможет присоединиться к патрулю в начале следующей *игровой сессии*, как если бы его назначила в отряд Гвендолин или взял к себе лидер патруля.

Сохранение наград

Непотраченные *баллы судьбы* или *баллы личности* потерянного персонажа передаются новому персонажу. Новый персонаж должен получить *награды*, положенные потерянному персонажу по итогам завершённой *игровой сессии*, а не *стартовые награды*.

Смерть и проверочные баллы

Если ваш персонаж погиб во время *Хода ведущего*, вы можете распределить заработанные им *проверочные баллы* между остальными игроками в *Ход игроков*.

ПОТЕРЯ ИГРОКА ИЛИ ВЕДУЩЕГО

Бывает, что кто-то из игроков не может больше участвовать в *игровых сессиях*. Персонаж такого игрока должен уйти в отставку. Поэтому игрокам надо придумать интересную историю про то, что случилось с персонажем и почему он уходит из патруля. Надо постараться, чтобы такая история соответствовала *Убеждениям* персонажа. К примеру, персонажа могли

повысить до капитана Стражи, или семейные обстоятельства не позволили ему продолжить службу, или ему пора было уйти в отставку из-за возраста и тому подобное. Что бы вы ни рассказали, персонаж выбывает из игры. История его приключений на этом заканчивается.

Если персонаж уходящего игрока был лидером патруля, временным лидером патруля становится следующий по старшинству персонаж.

Если же уходит ведущий, на несколько *заданий* его придётся заменить кому-то из игроков. На время, пока такой игрок выполняет роль ведущего, его персонаж считается временно ушедшим в отставку.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Я взял первый выпуск комикса «Мышиная Стража» из цикла «*Осень 1152*», называющийся «Во чреве зверя», и создал на его основе пример *задания* для ролевой игры. Обратите внимание, что в примере большинство интересных сюжетных поворотов не придумывается ведущим или игроками заранее, а возникает по ходу игры в результате их действий.

Пример *задания* приводится прежде, чем вы детально ознакомитесь с механикой, изложенной в главах ***Конфликт*** и ***Преодоление препятствий***. Поэтому в примере устройство игрового процесса описано в общих чертах.

Сбор

Для игры соберитесь вместе с друзьями. Пример *задания* лучше разыграть вчетвером, но можно сделать это и втроём, и в пятером.

Формирование патруля

Когда все усядутся за стол, нужно принять решение о том, кто станет ведущим на этом *задании*. Затем остальные игроки должны выбрать персонажей из четырёх предложенных *шаблонов*: Сэйди, Кензи, Саксона и Лиама. Подойдёт любая комбинация этих персонажей в отряде. Можно выбрать Кензи, Саксона и Лиама; или Сэйди и Лиама; или Кензи и Саксона — решайте сами.

Пролог

Так как это первая *игровая сессия* вашего патруля, *пролог* рассказывать не нужно. Пропустите этот шаг. Если же *задание* растянется на следующую *игровую сессию*, кто-нибудь из игроков должен рассказать в её начале *пролог*, в котором напомнит о событиях, случившихся ранее.

Объявление задания

Задание называется «Поиск торговца зерном» и начинается оно осенью 1152 года. Погода стоит ясная. На улице свежо.

Ведущий обращается от лица Гвендолин к персонажам: «Отправляйтесь в патруль на тропу между Корневалом и Древоградом. Там пропал торговец зерном. Его надо найти».

Затем ведущий добавляет: «Гвендолин отводит Кензи* в сторону и обращается к нему лично: — Этот торговец зерном может быть шпионом, который продаёт секреты Локхэйвена. Узнай, правда ли это».

Эти слова слышат все, кто сидит за столом, но они понимают, что в мире игры это особая задача, порученная исключительно Кензи, а не всему патрулю.

* *Если никто из игроков не выбрал Кензи, особая задача ставится тому, кто является лидером патруля.*

Запись Целей

Узнав о *задании* патруля, придумайте *Цель* своему персонажу на эту *игровую сессию*. Ниже приведены примеры *Целей* для *шаблонных персонажей*. Если хотите, можете оставить их или придумать любые другие.

Цель Кензи: Я должен найти улики того, был ли торговец зерном предателем или нет.

Цель Саксона: Я буду защищать Кензи и Лиама на этом задании.

Цель Лиама: Я докажу Кензи и Саксону, что я ценный член патруля.

Если используете Сэйди на этом задании, её Цель стоит изменить на более подходящую.

Цель Сэйди: Я узнаю, почему Конрад из Калогеро перестал выходить на связь. Эта цель не подходит для текущего задания, так как она придумана для одиноч-

ного задания Сэйди, описанного во втором выпуске комикса из цикла «Осени 1152». Лучше поменять её на что-то вроде: «Я прослежу, чтобы «лапу помощи» из нашего патруля не ранили на задании».

Создание задания

По плану патруль должен разыскать при помощи *навыка «Разведчик»* пропавшего в диких местах торговца зерном. Если это удастся, его надо допросить — это *задание* построено вокруг двух угроз: *дикой местности* и *мышей*.

Ход ведущего

Ведущий начинает игру со слов: «Вы уже долго идёте по тропе, но не нашли ни следа пропавшего торговца. Нужно провести проверку *навыка «Разведчик»*, если хотите отыскать его прежде, чем он доберётся в Древоград».

Проводится *встречная проверка навыка «Разведчик»* против *способности «Природа»* торговца зерном (*рейтинг* которой 6). Попытка найти против попытки скрыться. Если проверка *пройдена* (в результате броска игрок получил больше успехов, чем ведущий) — патруль поймает торговца зерном на тропе.

Сюжетный поворот (зверь)

Если попытка найти торговца не увенчалась успехом (при *встречной проверке* ведущий получил больше *успехов*), ведущий использует *сюжетный поворот*, для чего вводит *угрозу* в виде *зверя*. Теперь, вместо торговца зерном, персонажи найдут его опрокинутую тележку, так как его самого съела змея. Гнездо змеи неподалёку, поэтому змея нападает и на патруль.

Поначалу змея пытается увести стражей от своего гнезда. Результат её действий

нужно выяснить *встречной проверкой* змеиной *способности «Природа»* (*рейтинг* 7) против мышиной *способности «Природа»*. При этом патруль может использовать правила из раздела **Командная работа** главы ***Преодоление препятствий.***

Если патруль останется рядом с гнездом и продолжит искать торговца зерном, змея нападёт. Результат нападения выясняется по правилам, изложенным в главе ***Конфликт***. *Цель* змеи в этом *конфликте* — защита гнезда.

Предложения игроков

Игроки могут предложить обыскать окружающую местность на предмет улик. Ведущему следует поинтересоваться, что хотят найти игроки. Чтобы узнать результат поисков, требуется провести *проверку навыка «Разведчик»*. Если игроки *пройдут проверку*, то их персонажи найдут карту. Если они *не пройдут проверку*, то персонажи найдут гнездо змеи, полное яиц.

Если торговец зерном пойман

У торговца имеется тележка с зерном и соломенная шляпа. В тележке спрятана очень подробная карта Локхэйвена. Чтобы найти карту, игрокам нужно сделать одно из двух действий: либо провести допрос торговца, использовав *навыки «Переговорщик»* или *«Манипулятор»*; либо обыскать тележку.

Если будет проводиться допрос, один из игроков (от лица своего персонажа) должен задавать вопросы ведущему (который будет исполнять роль торговца), как если бы он проводил допрос шпиона. Во время допроса проведите *встречную проверку* выбранного *навыка* стража против *навыка «Переговорщик»* торговца, ведь торговец будет стараться убедить патруль в своей невиновности.

Если же стражи будут искать карту, один из игроков должен сообщить, что его персонаж обыщет тележку. Чтобы найти карту, надо *провести проверку навыка «Разведчик»* этого персонажа против *сложности* 4. Почему такая *сложность*? Потому что поиск потребует удачи, а в разделе **Сложность препятствий** главы ***Способности и навыки*** указано, что задачи, требующие для своего решения удачи, считаются *препятствиями* со *сложностью* 4.

В случае, если при проведении допроса или поиска игроки *не прошли проверку,* можно применить к их персонажам *состояния*. Тогда персонаж обнаруживает карту, но при этом получает состояние *«Разозлённый»*, в ходе допроса торговца или обыска его тележки.

Торговец зерном

Способности и навыки торговца зерном были взяты из главы ***Обитатели Территорий***. Для данного приключения их пришлось немного изменить.

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Переговорщик 4, Торгаш 5.*

ЗНАНИЯ: *Знания о зерне.*

ЧЕРТЫ: *Хитрый (1).*

Змея (змеиная природа 7)

В задании персонажи встретятся с поперечнополосатой королевской змеёй.

У этой змеи следующие *природные особенности*: *Бесшумное ползание, Охота, Скрытность, Удушение*. Её «оружие»:

Кольца: +1у к результату успешной Атаки.
Погремок: +1у к результату успешного Финта.
Укус: +1К при проверке Манёвра.

Правила использования *оружия* во время *конфликта* описано в главе ***Конфликт***.

Ход игроков

Когда карта будет найдена, а со змеёй будет покончено, ведущий скажет игрокам:

«Задание выполнено. Мой ход окончен. Теперь ваш ход. У каждого из вас есть одна *бесплатная проверка* и заработанные за *Ход ведущего проверочные баллы*. Их можно тратить на совершение каких-нибудь действий:

Можно *восстановиться*, сняв *состояние*; отправиться в Древоград и продолжить расследование; вернуться в Локхэйвен и доложить о том, что узнали; или придумать что-то своё. Что будете делать?»

Самый простой вариант — попробовать избавиться от *состояний*, а после провести *проверку навыка «Следопыт»*, чтобы добраться до Древограда.

Конец игровой сессии

Когда игроки потратят все *бесплатные проверки* и *проверочные баллы* на совершение задуманного в *Ход игроков, игровая сессия* подходит к концу. Для её завершения остаётся сделать одно — получить *награды*.

Каждый игрок должен вслух зачитать *Убеждение*, *Цель* и *Инстинкт* своего персонажа. За надлежащее следование *Убеждениям* и *Инстинктам*, а также достижение *Целей* игроки получают *награды*. Затем игроки вместе решают, кто получит *награду «Самый ценный игрок»* и *награду «Рабочая лошадка»*.

Награду «Самый ценный игрок» должен получить тот, кто нашёл карту. Игрок, одолевший змею, должен получить *награду «Рабочая лошадка»*. Наконец, вспомните, кто и в какие моменты наиболее достоверно сыграл роль своего персонажа — каждый из этих игроков должен получить *награду «За воплощение персонажа»*.

Теперь игра считается оконченной.

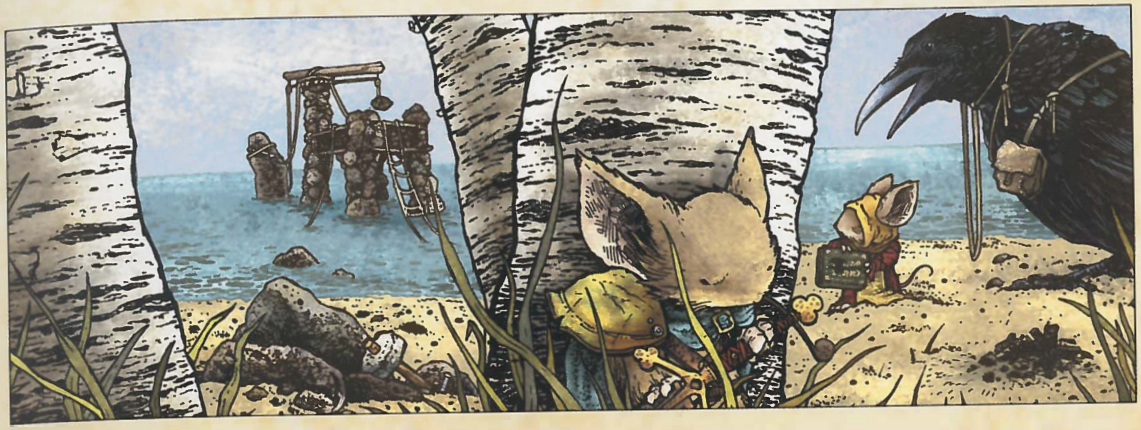
Продолжение приключений

Понятно, что на этом приключение не заканчивается. Кому-то понадобилась секретная информация о Локхэйвене. Зачем она им? Кто они?

Если хотите, можете продолжить приключение вашего патруля и постараться ответить на эти вопросы. Когда соберётесь в следующий раз, играйте те же роли — тот, кто был ведущим, должен продолжать вести игру, а игроки должны управлять теми же персонажами.

Так как персонажи находятся на *задании*, Гвендолин не может направлять их. Им придётся искать собственный «путь». Перед началом следующей *сессии* игрокам и ведущему надо обсудить, как будет развиваться история. Затем ведущий может выдать новое *задание*, например: «Отыскать предателей в Древограде». Получив *задание*, продолжайте игру по правилам, описанным в этом разделе.

Таким образом, можно продолжать игру до конца *осени*. С приходом *зимы* патруль должен вернуться в Локхэйвен. Какие задачи можно выполнять *зимой*, рассказано в главе ***Времена года***.



ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Отправь мышь на задание —
она либо выполнит его, либо нет.
Дай задание стражу,
и даже смерть его не остановит.

—Мышиная поговорка

В этой главе рассказывается, как преодолевать *препятствия* при помощи́ бросков кубиков. Для начала мы кратко «пробежимся» по основным правилам, чтобы освежить их в уме. Затем перейдём к более сложным вещам вроде *проверок*, *командной работы*, *снаряжения* и *правила «Новичкам везёт»*.

ПРЕПЯТСТВИЯ

В этой игре каждое *препятствие* состоит из трёх компонентов: описания проблемы; числа, говорящего о *сложности препятствия*; указания на *способность* или *навык*, которые надо проверить для *преодоления препятствия*.

Чтобы пересечь холодный ручей (указание на проблему), персонажам требуется преодолеть препятствие 3 (указание на сложность), проведя проверку способности «Здоровье» (указание на проверяемую способность).

Чтобы *пройти проверку*, при броске нужно получить количество *успехов*, равное или превышающее *сложность препятствия*.

Рейтинг способности «Здоровье» моего персонажа равен 5, поэтому я бросаю пять кубиков. Чтобы пройти проверку, при броске мне нужно получить как минимум три успеха. В этом случае мой персонаж преодолевает ручей благополучно.

Создание препятствий

Сложность препятствия определяется одним из четырёх способов: основываясь на *факторах* проверяемого *навыка* приведённых в перечне *навыков*; основываясь на *факторах*, приведённых в главах ***Времена года*** и ***Территории***; путём совершения броска кубиков другим игроком или ведущим; основываясь на том, как ведущий видит сложившуюся ситуацию и что он по этому поводу придумал.

При описании *сложности препятствий* в книге используется сокращение «*ПР*», например, *ПР 2*, *ПР 3*, *ПР 4* и т.п.

В широком смысле: *ПР 1* — лёгкое *препятствие*; *ПР 2* — чуть более сложное; *ПР 3* — сложное для большинства и в придачу опасное; *ПР 4* — очень сложное *препятствие*; *ПР 5* — сверхсложное *препятствие*!

ПРОВЕРКИ

Проверка — это разовый бросок кубиков при использовании *способности* или *навыка*. *Проверка* совершается, когда нужно преодолеть *препятствие*.

Объяснение препятствия

Ведущий объясняет проблему: «Вам надо преодолеть ручей невредимыми, чтобы попасть в Плющи вовремя». Затем называет *способность* или *навык*, которые нужно будет *проверить*, и сообщает *сложность*: «Чтобы преодолеть ручей, надо провести *проверку способности «Здоровье»* против *сложности* ПР 3». Так ставятся *препятствия* перед игроками.

Не хитрите

После того как ведущий объяснил *препятствие*, игроки не могут менять задуманный план действий. Ведущий может предложить альтернативный способ воплощения плана игроков с альтернативным *препятствием* и альтернативными условиями преодоления этого *препятствия*. Ведущий может принимать во внимание предложения игроков. Однако, когда *препятствие* и его альтернативный вариант были озвучены, игроки должны приступить к *проверке*.

Кто проводит проверку?

Бросок совершает тот игрок, который вызвался первым или придумал план преодоления *препятствия*. Неважно, что *рейтинг способности* его персонажа может быть ниже, чем у других, или у его персонажа просто отсутствует нужный *навык*. Именно он выступил вперёд, и именно он должен совершить задуманное.

Обсуждение по правилу «Разговоры за столом»

Если план преодоления *препятствия* предложили несколько игроков, а ведущий одобрил этот план, по правилам, описанным в главе **Задание**, тогда лидер патруля принимает решение о том, с какой частью *препятствия* будет разбираться тот или иной страж. При этом его выбор должен одобрить ведущий.

Кензи, Лиам и Саксон не могут найти свою цель. Игроки решают приостановить игру и обсудить план действий: «Лиам хороший разведчик. Он попытается найти торговца».

Тогда ведущий говорит: «Чтобы найти торговца, проведите проверку навыка «Разведчик».

Опишите свои действия

После того как ведущий объяснил *препятствие*, игрок, который будет проводить *проверку*, описывает действия своего персонажа. То, каким образом его персонаж будет преодолевать *препятствие*.

После того, как план был утверждён, Саксон говорит Кензи: «Надо торопиться».

Кензи отвечает: «Согласен. Давай осмотримся прежде, чем двигаться дальше?»

Игрок, управляющий Лиамом, говорит остальным: «Для лучшего обзора я забираюсь на ближайшее дерево». После чего он бросает кубики, чтобы проверить навык «Разведчик».

Если вы интересно описываете *действия* своего персонажа по ходу игры, в конце *игровой сессии* вы получите *награду*.

Два типа проверок

Существует два типа *проверок*. В одном случае преодолевается *препятствие* с фиксированной *сложностью* — это *обычная проверка*. В другом случае *сложность препятствия* задаётся оппонентом (другим игроком или ведущим) при помощи броска кубиков — это *встречная проверка*.

Обычные проверки

При проведении *обычной проверки* нужно взять количество кубиков, равное *рейтингу* проверяемой *способности* или *навыка*, и совершить бросок. Сосчитайте каждый кубик, на котором выпал знак мечей или топора. Такие кубики называются *успехами*. Кубики, на которых выпал знак змеи, не считаются. Каждый такой кубик — это неудача.

Если при броске выпало количество *успехов*, равное или превышающее *сложность препятствия*, *проверка* считается *пройденной*!

Проверка способности «Здоровье» против ПР 3 — обычная проверка. Бросьте количество кубиков, равное рейтингу способности «Здоровье» вашего персонажа против фиксированной сложности препятствия. Проверка считается пройденной, если на кубиках выпало три успеха.

Встречные проверки

Встречные проверки — лучший способ разрешить любые разногласия, возникшие в игре между двумя сторонами. Такие *проверки* создают интерес и напряжение!

Когда ваш персонаж сражается, соревнуется, спорит или борется с другим персонажем в игре, применяются *встречные проверки*. Эти *проверки* также применяются для определения погоды в процессе игры или при смене времени года, когда используется *навык «Наблюдатель за погодой»* (но это особый случай).

При *встречной проверке способности* или *навыка* броски совершаются по правилам *обычной проверки*. По этим же правилам считаются *успехи*. Побеждает тот, у кого выпадет больше *успехов*.

Если соревнуетесь с ведущим, он всегда бросает первым и всегда демонстрирует выпавший результат игрокам. Если соревнуетесь с другим игроком, игрок с более старшим стражем бросает первым и демонстрирует выпавший результат сопернику.

Чтобы попробовать разыскать торговца зерном, игрок, управляющий Лиамом, про-

ведёт проверку его навыка «Разведчик» 5. А ведущий — проверку способности «Природа» 4 торговца.

Ничья

При помощи *баллов судьбы* или *черт* можно свести ситуацию к *ничьей*.

Ведущий вроде бы выиграл встречную проверку при поиске торговца. У него три успеха, а у игрока, управляющего Лиамом, только два. Однако игрок решает потратить имеющийся у него балл судьбы. Так как на одном из его кубиков выпал топор, ему разрешается добросить ещё один кубик за балл судьбы. В результате броска на дополнительном кубике выпадает знак мечей (ещё один успех) — это означает ничью.

Разрешение ничьих

Если *встречная проверка* закончилась *ничьёй*, существует три способа её *разрешить*. Эти способы следует применять в следующем порядке: сначала использовать *черту* своего персонажа, чтобы *разрешить ничью* в пользу соперника; когда нельзя использовать *черту*, тратьте *балл судьбы*, если у вас выпал топор и вы его ещё не использовали; если нельзя воспользоваться двумя предыдущими вариантами, совершите *дополнительную проверку*.

Игрок, управляющий Лиамом, не может снова воспользоваться баллами судьбы, т.к. уже использовал единственный выпавший топор, чтобы добросить кубик (если бы он этого не сделал, то проиграл бы). Черты «Решительный» и «Защитник» его персонажа не подходят, чтобы мешать персонажу во время поиска торговца и разрешить ничью в пользу ведущего. Раз других вариантов нет, придётся провести дополнительную проверку.

Дополнительная проверка

Дополнительная проверка — это повтор *встречной проверки*. Если при первой *проверке* проверялся какой-то *навык*, во время *дополнительной проверки* проверяется *способность* «Воля» (если *навык* был умственным или социальным) или *способность* «Здоровье» (если *навык* был физическим).

Изначально игрок, управляющий Лиамом, проводил проверку навыка «Разведчик»,

а это физический навык. Поэтому во время дополнительной проверки будет проверяться способность «Здоровье» 5.

Если же при *встречной проверке* проверялись *способности* «*Воля*» или «*Здоровье*», при *дополнительной проверке* проверяется *способность* «*Природа*».

В случае если при *встречной проверке* проверялась *способность* «*Природа*», ведущий принимает решение о том, какую *способность* проверить при *дополнительной проверке* — «*Волю*» или «*Здоровье*». Но тут есть одно исключение: в случаях прочих *зверей* (не мышей и не ласок) всегда проводится *проверка способности* «*Природа*», даже во время *ничьей*. У таких *зверей* есть только одна *способность*!

Ведущий проводил проверку способности «Природа» торговца зерном, когда тот пытался спрятаться от патруля. Торговец — мышь, а потому нельзя снова проводить проверку его способности «Природа». При дополнительной проверке будет проверяться его способность «Здоровье» 4.

Кто победит при *дополнительной проверке*, тот считается победителем во *встречной проверке*, как указано в правилах раздела **Пройденные проверки**.

Если и вторая *проверка* закончится *ничьёй*, можно использовать *черту* или *баллы судьбы*, чтобы её *разрешить*. Если ни то, ни другое нельзя использовать или если на кубике, брошенном заново за *балл судьбы*, выпала змея, выигрывает ведущий. На своё усмотрение он может применить *сюжетный поворот* или наложить *состояние* на персонажа игрока. Если же *встречную проверку* проводят два игрока и у них не получается *разрешить* вторую *ничью* — победителя определяет ведущий, а затем применяет *сюжетный поворот* или накладывает *состояние*.

Если при *проверке*, которая закончилась *ничьёй*, проверялась *способность* «*Природа*», её *рейтинг* не урезается по итогам *проверки*. Если же *способность* «*Природа*» использовалась игроком для *разрешения ничьи* в *дополнительной проверке*, которую игрок *не прошёл* — её *рейтинг* может быть *урезан* по правилам, указанным в главе ***Способности и навыки***.

Пройденные проверки

Если вы *прошли проверку*, ваш персонаж преодолел *препятствие* без «потерь». Вы можете сами описать успешные действия своего персонажа или позволить ведущему рассказать о том, как справился ваш персонаж

Исполнение роли

Пройдя проверку, первым делом опишите, как действовал ваш персонаж. Что именно он предпринял для преодоления *препятствия*? Что сказал? Опишите, что случилось, как он справился с *препятствием* и как это повлияло на ситуацию.

Вы прошли проверку, а в игре ваш персонаж переправился через стремительный ручей. Вы говорите что-то вроде: «Сражаясь с течением, я пересекаю реку и выбираюсь на другой берег, дрожа от холода. Там я привязываю конец верёвки к дереву. Верёвка поможет остальным легко пересечь ручей».

Не повторяйтесь!

Что происходит после того, как персонаж преодолел (или не преодолел) *препятствие*? Ведущий ставит новое *препятствие*, описывает, какую оно несёт *угрозу* и как будет мешать на пути (или заканчивает свой *ход*). Новое *препятствие* потребует *проверки* новых *способностей* и *навыков*. Предыдущее *препятствие* осталось позади, а с каким *препятствием* персонажи столкнутся сейчас?

У ведущего есть его волшебная формула из четырёх элементов: *погоды*, *дикой местности*, *зверей* и *мышей*. Желательно, чтобы следующее *препятствие* относилось к другому виду *угроз*. Делая *сюжетные повороты*, ведущий может повторно использовать уже применённые виды *угроз* по ходу *задания*.

Непройденные проверки

Если при броске вы не получили количество *успехов*, равное *сложности препятствия* или большее, чем эта *сложность* — вы *не прошли проверку*. Что теперь? Для начала на некоторое время контроль над вашим персонажем переходит к ведущему. Он опишет, в чём ваш персонаж ошибся или как он себя переоценил.

Затем ведущий должен выбрать один из двух вариантов развития игры. Первый вариант — *препятствие* считается *непройденным*, поэтому вводится *сюжетный поворот*. Второй вариант — *препятствие* считается *пройденным*, но за это персонажу придётся «заплатить». Нельзя применить сразу два варианта по результатам одной *проверки*.

Сюжетные повороты

Если вы, ведущий, решите ввести в историю *сюжетный поворот* и тем самым усложнить жизнь персонажам игроков, придумайте совершенно новое *препятствие*, проблему, которая возникла по вине самих же стражей. *Препятствие* и ситуация должны быть совершенно новыми. Не повторяйтесь.

Лиам не смог обнаружить торговца зерном. Ведущий использовал эту возможность, чтобы ввести следующий сюжетный поворот: «Торговца съела змея. А на следующее утро она напала на патруль, чтобы защитить своё гнездо».

По правилам главы **Задание**, *сюжетные повороты* можно применять, чтобы возвращать в игру уже использованное *препятствие*, но в новом, более опасном варианте. Если хотите, можете развивать саму историю при помощи *сюжетных поворотов*. Это один из способов подачи историй. *Сюжетные повороты* также могут образовывать отдельные сюжетные линии, в этом нет ничего страшного.

Если стражи справятся с последствиями *сюжетного поворота*, история должна возвратиться к заранее придуманному сюжету, а патруль — к своему *заданию*. Стражи отряхнутся и скажут: «Ну, раз с этим покончено, можно вернуться к нашему заданию». Развивайте историю дальше, как если бы мыши справились с изначальным *препятствием*, вызвавшим *сюжетный поворот*. Либо продолжите историю, введя новое *препятствие* в игру, либо завершите её. Например, стражи могут завершить *задание*, прибыв в город, или найдя потерявшуюся мышь, или закончив размечать отваром Границу, или доставив почту и так далее.

Покончив со смертоносной змеёй, патруль обнаруживает торговца зерном. Точнее, они находят его тело в животе змеи. Эту часть сюжета открывает игрокам ведущий. Это важная информация, которая позволяет игре двигаться дальше по сюжету.

Условия успеха

Если хотите, вместо *сюжетного поворота* можете дать игроку достигнуть желаемого, даже если он не прошёл *проверку*. Но не просто так. Персонаж игрока *преодолеет препятствие*, получив одно из *состояний*. *Состояния* и их воздействие на персонажа рассмотрены в главе **Состояния и восстановление**.

Лиам спасся от змеи, но он «Разозлён».

Использовав навык «Следопыт», страж отыскал дорогу, несмотря на то, что игрок получил плохой результат при броске. При этом страж стал «Голодным».

Страж поймал бандита, но схватка с бандитом сделала его «Усталым».

Зачем давать игроку то, что он хочет, если вместо этого можно использовать *сюжетный поворот*, чтобы увести историю в сторону и поставить перед стражами новое *препятствие*? Потому что *состояния* — это отличный инструмент воздействия. Возможность разозлить персонажа слишком заманчива, чтобы её упускать.

Накладывая *состояние* на персонажа, сообщите игроку, что вызвало такое *состояние*. Другими словами, расскажите, почему персонаж «*Голодный*», насколько он «*Усталый*» и на кого он «*Разозлённый*».

Трудные препятствия

Иногда *препятствие* слишком сложное, чтобы преодолеть его, проведя только одну *проверку*. Тогда ведущий может, если захочет, предложить игрокам преодолеть это *препятствие* при помощи серии *проверок* нескольких *способностей* и/или *навыков*. Таким образом, одно *препятствие* высокой *сложности* заменяется ведущим на серию из нескольких *препятствий* низкой *сложности*. При этом новые *препятствия* могут иметь разную *сложность*.

Например, когда патруль оказывается на берегу полноводного ручья, ведущий говорит: «Можно провести проверку навыка «Следопыт», чтобы найти обходной путь. Сложность препятствия будет высокой — скажем, ПР 5. Или можно провести проверку навыка «Учёный» против ПР 3, затем навыка «Архитектор» против ПР 2 и, наконец, навыка «Разнорабочий» против ПР 2, чтобы построить мост и перебраться через ручей».

Я ЗНАЮ!

Можно воспользоваться *знаниями* вашего персонажа в какой-то области, чтобы *помочь* другому персонажу при проведении *проверки*.

Знания делают тебя сильнее

Знания — это компетентность и опыт в какой-либо области. Когда кто-то из игроков проводит *проверку*, можно воспользоваться одним из своих *знаний*, чтобы *помочь* ему. Если ведущий сочтёт, что такое *знание* подходит к ситуации, игрок, проводящий *проверку*, получает +1К при броске.

Знания применимы не всегда. Игроки предлагают *знания*, а ведущий решает, какое *знание* подходит к ситуации, а какое — нет. Иногда можно прибавить кубик при помощи *знания*, а иногда — нет.

Знания об укрытиях могут добавить кубик при проверке способности «Природа» Саксона, когда он и Лиам пытаются спрятаться от змеи. Но оно не поможет при проверке навыка «Боец», когда стражи сражаются со змеёй на открытой местности, или при проверке навыка «Архивариус», когда нужно найти затерявшуюся на письменном столе записку.

СНАРЯЖЕНИЕ ПРОТИВ ПРЕПЯТСТВИЯ

Если у персонажа есть какое-то *снаряжение*, которое можно применить для преодоления *препятствия* (например, меч, карта или улика), ведущий может добавить игроку +1К при броске во время *проверки*.

Возьмите в руку количество кубиков, равное *рейтингу* проверяемой *способности* или *навыка*, добавьте ещё один кубик за подходящее *снаряжение* и совершите бросок.

Байрон воспользовался навыком «Специалист по выживанию», чтобы соорудить пару лыж, которые помогут ему во время опасного зимнего задания. Эти лыжи дадут ему бонус +1К при проверке навыков «Разведчик» и «Следопыт» в заснеженной местности.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

В игре «Мышиная Стража» командная работа имеет большое значение. Чтобы справиться с препятствием, имеющим высокую *сложность*, все члены патруля должны действовать сообща.

Товарищи имеют возможность *помочь* игроку, который проводит *проверку*. Перед тем как он будет совершать бросок, другие игроки могут добавить ему кубиков. В мире игры патруль действует как единое целое, потому что так легче преодолевать *препятствия*.

Для оказания *помощи* должны быть соблюдены три условия. Во-первых, игрок, совершающий действие, должен признать, что ему нужна *помощь*, и быть готовым принять её от товарищей. *Помощь* нельзя навязать или оказать тайком. Те, кто помогает, должны действовать открыто и только при наличии согласия. Если игроку не нравится, как ему помогают, он может отказаться от *помощи*.

Во-вторых, *помогающий* игрок должен физически передать один из своих кубиков игроку, который совершает действие, чтобы тот бросил этот кубик вместе со своими. Так все поймут, что оказывается *помощь*.

В-третьих, *помогающий* персонаж должен присутствовать в сцене. Опишите, как именно он оказывает *помощь*.

Как помочь?

Помогая другому игроку, вы передаёте ему свой кубик для броска. Этот кубик называется *вспомогательным кубиком*.

Помощь при проверке способности

При *проверке способностей* «*Природа*», «*Воля*», «*Здоровье*», «*Ресурсы*» или «*Связи*» может *помочь* любой игрок.

Помощь при проверке навыков

При проверке *навыка* можно *помочь* только при помощи своего *навыка* или *знания*. Такая *помощь* должна соответствовать ситуации (ваши действия должны добавлять происходящему смысла).

Если ваш друг сооружает себе доспех из панциря жука при помощи навыка «Оружейник», ему можно помочь при помощи навыка «Оружейник», «Учёный», «Знаток зверей» или «Насекомовод». Навыки «Пекарь», «Пчеловод» и даже «Боец» в данной ситуации не подойдут.

Помощь не всегда можно оказать. Происходящее должно иметь смысл. Последнее слово о том, кто и как может *помочь*, всегда остаётся за ведущим.

Что посеешь, то и пожнёшь

Все кто передавал *вспомогательные кубики* разделят участь игрока, проходившего *проверку*. Если *проверка пройдена* — все участники справились. Если *проверка не пройдена* — все участники «понесут наказание».

Если персонаж, которому *помогали*, *не прошёл проверку*, ведущий может наложить на него *состояние*. В этом случае помогавший персонаж также получает *состояние*, но более лёгкое.

Если действовавший персонаж получил состояние «Раненый», к его помощникам можно применить состояние «Голодный/Испытывающий жажду», «Разозлённый» или «Усталый». Состояния «Раненый» или «Больной» на них накладывать нельзя. Если действовавший персонаж получил состояние «Разозлённый», его помощники могут получить состояние «Голодный/Испытывающий жажду» и тому подобное.

Знания и помощь

Знание также можно использовать, чтобы добавить кубик. При этом такая *помощь* не попадает под действие правила «*Что посеешь, то и пожнёшь*». Таким образом, *помощь* посредством *знания* убережёт вас от получения *состояния* (в случае если действующий игрок *не пройдёт проверку*), но не сможет уберечь от последствий *сюжетного поворота*.

Помощь при восстановлении

Нельзя оказывать *помощь* в случае, когда проводится *проверка способности «Воля»* или *«Здоровье»* при *восстановлении*. Тут каждый страж отвечает за себя сам.

НОВИЧКАМ ВЕЗЁТ

Способность «Природа» можно использовать при *проверке* взамен любой *способности* или любого *навыка*, которого нет у вашего персонажа. Правда, используя *способность «Природа»*, персонаж не сможет выучить новые *навыки*. Если вы хотите обучить персонажа новому *навыку*, не используйте *способность «Природа»* при *проверке*. Вместо этого воспользуйтесь *правилом «Новичкам везёт»*.

Если у вашего персонажа нет *навыка*, необходимого для *проверки*, можно провести *проверку способности «Воля»* или *«Здоровье»*, а не *способности «Природа»*. Посчитайте, сколько кубиков для *проверки* даёт выбранная *способность*, а также *знания*, *помощь* и *снаряжение*. Разделите это количество пополам, округлив в большую сторону, отложите лишние кубики и сделайте бросок. Если *навык* физический — используйте *способность «Здоровье»*. Если *навык* умственный или социальный — используйте *способность «Воля»*.

Совершение простого действия таким образом не вызовет больших проблем, но сложную задачу будет выполнить нелегко.

У Саксона нет навыка «Переговорщик». Правда, это не мешает ему постоянно спорить с Кензи о том, куда двигаться дальше. Когда Саксон старается убедить Кензи, для проверки управляющий им игрок использует половину способности «Воля» (с округлением в большую сторону) против целого навыка «Переговорщик», имеющегося у Кензи.

Баллы личности и проверки без навыков

После того, как игрок отложил половину кубиков, он может, как и при любой другой *проверке*, применить *баллы личности*, чтобы *«Привлечь природу»* (по правилам, изложенным в разделе **Личность** главы ***Мышиная Стража*** и в разделе **Привлечь природу персонажа** главы ***Способности и навыки***), таким образом он сможет увеличить количество своих кубиков перед броском.

Если *рейтинг способности* снижен до нуля из-за *состояния «Раненый»* или *«Больной»*, её нельзя использовать для проведения *проверки* по правилу *«Новичкам везёт»*. Пока персонаж не *восстановится* от данного *состояния*, придётся использовать *способность «Природа»*.

Применение правила *«Новичкам везёт»* — — первый шаг на пути к получению персонажем нового *навыка*. Подробнее о том, как можно получать новые *навыки*, рассказывается в разделе **Изучение нового навыка** в главе ***Способности и навыки***.

ПУТАНИЦА

Иногда, когда все находятся под впечатлением момента и говорят одновременно, трудно понять, что же на самом деле происходит. Может возникнуть *путаница*.

В этом случае ведущему следует остановить игру и попросить всех успокоиться и замолчать. Затем надо обратиться к каждому игроку (по часовой стрелке или против неё), задавая одни и те же вопросы: «Что делает твой персонаж?» и «Почему? Чего ты хочешь добиться?»

Игрок должен отвечать максимально кратко. Нужно описать действия своего персонажа и рассказать ведущему, почему персонаж поступает именно так. Если игрок сам запутался, он может задать ведущему и остальным игрокам вопросы о происходящем, когда к нему обратится ведущий. Не увлекайтесь расспросами, но постарайтесь разобраться в ситуации.

Когда всё снова станет понятно, ведущий, если сочтёт нужным, может изменить *препятствие*. После чего можно будет вернуться к приключению и продолжить игру.

ЗА КУЛИСАМИ

Очень важно, чтобы ведущий демонстрировал игрокам, насколько красочный, богатый, живой мир их окружает. Сделать это можно при помощи подробных описаний, но больше всего на атмосферу игры влияют живые персонажи, с которыми интересно взаимодействовать.

Проверки персонажей, находящихся под управлением ведущего

Ведущему следует создавать колоритных персонажей, даже если они появляются в игре только ради одной сцены. Наделяйте их собственным голосом и манерой поведения. Представьте, какими могут быть их *Убеждения*, *Цели* и *Инстинкты*. Не выпускайте эту информацию из головы, когда будете управлять этими персонажами.

Задача ведущего — заставить персонажей игроков продемонстрировать свой характер и дать им возможность стать героями. Персонажи могут сделать это посредством *противостояния* соперникам или оказания *помощи* союзникам, которые допустили ошибку.

Хотите, чтобы враги, друзья и соперники вызывали у игроков эмоции и были запоминающимися, но не знаете, как управиться с информацией о жизни и характеристиках всех, кто встретится на их пути? Чтобы упростить ведущему задачу, в игре имеется особое правило, которое звучит так: «Ведущий сам решает, смог или не смог справиться с задачей его персонаж». Из этого правила есть следующие исключения: *проверка навыка «Лекарь»; встречная проверка* против персонажа игрока; *конфликт* с персонажем игрока.

Кузнец может без проблем сделать котелки и сковородки, для этого ведущему не нужно бросать кубики. Оружейник куёт мечи без всяких проблем. Собиратели, конечно же, смогут найти зерно. И так далее!

Такой подход помогает ведущему оживлять игровой мир без постоянного бросания кубиков. С вызовами должны разбираться только персонажи игроков, а не персонажи второго плана.

КОНФЛИКТ

Для торжества зла необходимо только одно условие — чтобы хорошие мыши сидели сложа лапы.

— Из сказаний о Балдвине Храбром.

Правила *препятствий* прекрасно подходят при создании оврагов, которые предстоит преодолеть, стен, на которые требуется взобраться, и путей, которые надо разведать. Однако в некоторых ситуациях этих правил недостаточно. Иногда происходят важные события, на которых требуется заострить внимание: яростные *схватки*, где важен каждый удар меча; жаркие споры, когда в стороны летят клочья шерсти; или стремительные головокружительные *погони*, от которых захватывает дух.

Такие сложные ситуации создаются в игре по правилам *конфликтов*. Обычно *конфликты* случаются во время поворотных моментов сюжета. Применяйте эти правила при крупных и важных событиях.

Для *конфликта* нужны как минимум две активно действующие стороны, каждая из которых должна к чему-то стремиться. Это «что-то» должно быть достижимо прямо сейчас (например, путём *схватки*, убеждения или бегства). Когда одна сторона просто защищается от того, что делает другая сторона ради достижения какой-либо цели, и не пытается при этом достигнуть собственной цели, правила *конфликта* применять нельзя. В такой ситуации нужно использовать *встречную проверку*.

В комиксах о Мышиной Страже из серии «Осень 1152» есть отличные примеры конфликтов: сражение Кензи, Саксона и Лиама со змеёй; трагически закончившаяся попытка Сэйди и Конрада спастись от крабов; дуэль на площади Древограда, с помощью которой Саксон и Кензи отвлекали городскую стражу; спор Саксона и Кензи с Келанавом; битва у ворот Локхэйвена и попытка Полночи пленить Гвендолин.

Конфликт может быть частью *задания*, а может возникнуть в результате *сюжетного поворота*. В обоих случаях применяются одни и те же правила.

Общая информация о том, как проходит *конфликт*, имеется на обратной стороне *бланка персонажа*. В этой главе подробно рассмотрены правила проведения *конфликта* и даны уточнения по некоторым аспектам *конфликтов*.

Начало конфликта

Во время *Хода ведущего* только ведущий имеет право начать *конфликт*. Если происходящее в игре ведёт к *конфликту*, ведущий должен объявить о начале *конфликта*.

Патруль находит змеиное логово, полное яиц. Двое стражей забираются в него, чтобы расправиться со змеиным потомством. Третий страж караулит снаружи. Внезапно появляется разъярённая змея, которая с шипением набрасывается на одинокую мышь.

Ведущий объявляет о начале конфликта. Это будет сражение не на жизнь, а на смерть.

Во время *Хода игроков* игроку разрешается начать *конфликт* за один *проверочный балл*. Его соперник ничего не должен тратить. Он просто принимает участие в *конфликте*.

Процедура разрешения конфликтов

Правила *конфликтов* сложнее правил *проверок* на преодоление *препятствий*. Во время *конфликта* также проводятся *проверки*, но делается это по-другому. Чтобы было интереснее, каждая сторона взакрытую от противника выбирает три *действия*, соответствующие задуманной стратегии. Затем стороны по одному открывают друг другу *действия* и проводят *проверки*, чтобы выяснить результат каждого из них.

Ниже приведён перечень шагов, которые требуется совершить, чтобы начать, а потом и вести *конфликт*. За перечнем дано развёрнутое описание каждого из шагов. Какие-то из приведённых в списке терминов вам ещё не встречались. Они будут объяснены в следующем разделе. Может показаться, что этих шагов очень много, но на практике вы поймёте: всё не так уж и сложно.

- Выберите *тип конфликта*.
- Определите участников и разбейте их на *команды*. Каждой *команде* назначьте *капитана*.
- Поставьте цели *конфликта*. Каждый *капитан* должен записать *цель конфликта* своей *команды*.
- *Капитан* определяет *стартовую диспозицию* своей *команды* с помощью броска кубиков. Остальные участники *команды* оказывают ему *помощь*.
- Уточните, имеются ли *состояния* у членов *команды*. Если требуется, измените *диспозицию* с учётом этих *состояний*.
- *Капитан* взакрытую от противника выбирает три *действия* (если в *конфликте* участвует ведущий, он делает выбор первым).
- Разыграйте первую пару *действий*. Каждая *команда* открывает одно из своих *действий* противнику (ведущий открывает своё действие первым). Обратитесь к *«Таблице действий»*, чтобы узнать, как открытые *действия взаимодействуют* между собой.
- Проведите *проверку*. Не забудьте добавить *бонусы* за *снаряжение* и/или *оружие*. По итогам совершения каждого *действия* измените *диспозицию* сторон. Если *диспозиция* одной из сторон снизилась до нуля, остановите *конфликт*.
- Разыграйте вторую и третью пары *действий*. Откройте вторую пару, снова обратитесь к *«Таблице действий»* и проведите *проверки* по правилам, указанным выше. То же самое проделайте с последней парой *действий*.
- После завершения *проверки* третьего *действия команды* с *диспозицией* один или выше опять выбирают взакрытую три новых *действия* и начинают следующий раунд. Процесс повторяется до тех пор, пока *диспозиция* одной из *команд* не снизится до нуля.

- Когда *диспозиция* одной из *команд* снизится до 0, остановите *конфликт* и выберите *компромисс*, исходя из того, какой урон получила *диспозиция команды*-победителя.

Выбор типа конфликта

Конфликтом может быть *спор, схватка, погоня* или любая другая динамичная сцена. При выборе типа *конфликта* решите, *проверка* каких *способностей* и *навыков* будет проводиться во время этого *конфликта*.

Выберите *тип конфликта* из следующих вариантов:

Война

Бывает, что города воюют или мыши объединяются, чтобы справиться с крупной угрозой, исходящей от *зверей*. Персонажи, обладающие *навыком «Военный»*, могут вести за собой других мышей на *войну*.

Полночь собрал свои войска для штурма Локхэйвена. Этот конфликт определённо считается войной.

Действиями во время *войны* являются атаки, обманные манёвры, сдерживание врага, героические подвиги, стойкая оборона и тому подобное.

Переговоры

Когда хотите поторговаться по поводу цены на товары или материалы или обсудить условия договора, используйте *переговоры*.

Во время *переговоров* персонажи торгуются, ругают или хвалят качество товара, размахивают руками и тому подобное — — всё это считается *действиями*.

Погоня

Когда пытаетесь поймать другую *мышь* или *зверя*, преследовать кого-то или следить за кем-либо, используйте *погоню*.

Во время *погони действия* персонажей описываются такими словами, как бежать, двигаться скрытно, прятаться, путать следы и тому подобное.

Путешествие

В некоторых случаях патрулям приходится совершать долгие опасные *путешествия* в суровых погодных условиях. Если ведущий посчитает нужным, он может отправить вас в такое *путешествие*. В этом случае мешать выполнению *задания* будут *времена года*.

Когда патруль отправился в Подъельник зимой 1152 года, ведущий устроил из этого путешествие.

В *путешествии действиями* считаются применение *навыков* по выживанию, использование силы воли, проявления храбрости, наступление плохой погоды, несчастные случаи, поломки или происшествия, а также появление опасностей, которые несёт дикая местность и т.п.

Речь

Можно использовать *навык «Оратор»* персонажа, чтобы убедить в чём-то собрание

мышей или вступить в политические дебаты и завоевать себе сторонников. Оппонентом в таком *конфликте* может стать другой оратор, старающийся завоевать внимание толпы, или кто-то из толпы, высказывающий мнение большинства. В этом случае проводится *проверка способности «Воля»* или подходящего *навыка* такого оппонента, при этом аудитория должна оказывать ему всяческую поддержку (*помощь*).

Действия во время *речи* или дебатов — это риторика. Ведь мы произносим речь или дискутируем!

Спор

Когда нужно убедить другого персонажа или получить от него информацию, используется *спор*.

Когда Кензи и Саксон попали в плен к Келанаву, они вступили с ним в спор, чтобы убедить его, что не крали его секиру.

Действиями во время *спора* являются фразы в диалоге персонажей. *Спор* играется фраза за фразой.

Схватка и Схватка со зверем

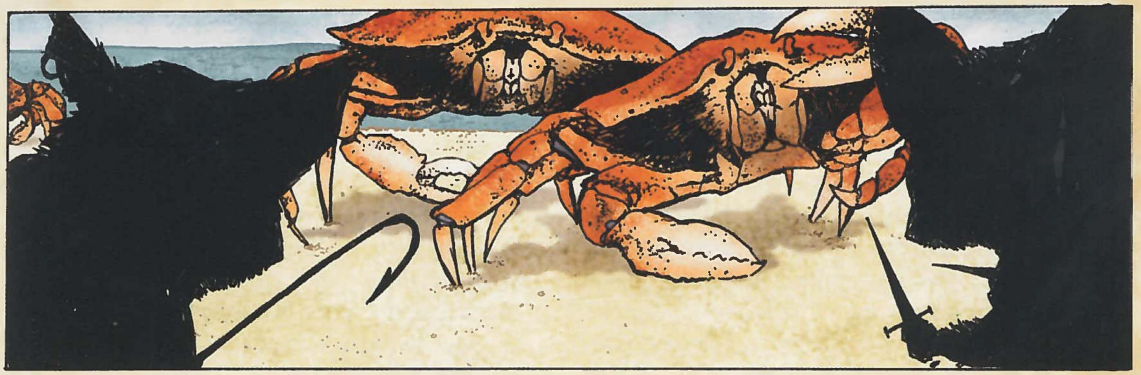
Иногда при исполнении долга стражам приходится применять физическую силу.

Когда змея напала на патруль, стражам пришлось отбиваться.

Во время *схватки* одно за другим описываются такие *действия*, как выпады и удары, парирования, контрвыпады, толчки, разоружающие приёмы, уклонения, движение вокруг соперника и т.п.

Другое

Также можно использовать предложенную механику *конфликтов* в любой ситуации, где нужно мериться силами или соревноваться. Правила *конфликта* можно применять в кулинарных состязаниях, научных симпозиумах, спортивных играх и других подобных мероприятиях.



Несколько конфликтов

Типы конфликтов смешивать нельзя. Если происходит *схватка* — значит все сражаются. Если персонаж вступил в *спор* — все спорят. Если идёт *погоня* — нужно бежать.

Если случилось так, что две стороны пытаются достичь разного различными способами, устройте два *конфликта*. Закончив с одним *конфликтом*, переходите к другому (например, *погоня* может перерасти в *схватку*).

Переход от одного конфликта к другому

Вам не с кем сражаться? Используйте *войну*, чтобы спровоцировать неприятеля. Хотите унизить врага? Используйте *погоню*, чтобы загнать его в угол. Хотите признать, что были не правы? Используйте *спор*, чтобы заключить перемирие.

Участники

Каждый, кто участвует в *конфликте*, является частью *команды* — *команды* игроков или *команды* ведущего.

Капитан команды

Выберите одного из своей *команды* временным руководителем. Это может быть самый старший мышиный страж или же тот страж, который втянул соратников в конфликтную ситуацию. Решайте сами. Во время *конфликта* на *капитане* команды лежит ответственность за выполнение нескольких несложных задач.

Сторона ведущего

Ведущий обычно формирует отдельную *команду*, которая противостоит *команде* игроков, однако при желании к ней может присоединиться кто-то из игроков.

Если под управлением ведущего находятся персонажи, симпатизирующие персонажам игроков, они могут оказать *помощь* по правилам раздела **Командная работа во время конфликта**. Однако такие персонажи не могут принимать участие в *конфликте* на стороне игроков.

Мэр по имени Базз дружелюбно настроен к персонажам игроков. Он выступает посредником в споре двух патрулей. Ведущий управляет Баззом и лидером второго патруля. Лидер второго патруля вступил в спор с патрулём игроков. Базз на стороне игроков. Поэтому он может дать им вспомогательный кубик, так как у него есть навык «Оратор», но сам он не может совершать действия на стороне игроков во время конфликта.

Если игроки желают, их персонажи могут присоединиться к *команде* ведущего. В этом случае они будут оказывать помощь и выбирать *действия* как обычно.

«Пересидеть» конфликт

Если кто-то не хочет участвовать в *конфликте* ни на чьей стороне, он может его «пересидеть». Этот игрок может расслабиться, наслаждаться зрелищем и получать удовольствие, наблюдая за игрой со стороны.

Иногда во время игры кто-то из персонажей может отделиться от остальной группы. Из-за этого его участие в каком-то *конфликте* станет физически невозможным. В этом случае игроку также придётся «пересидеть» *конфликт*, просто наблюдая, как действуют другие. Ничего страшного, наступит и его время.

Когда патруль проводит расследование в Древограде, Саксон и Кензи устраивают отвлекающий манёвр, чтобы дать Лиаму незаметно пробраться в логово врага. Сцена Саксона и Кензи разыгрывается первой. Игрок, управляющий Лиамом, наблюдает за ними и болеет за каждого. Завершив эту сцену, ведущий начинает новую со слов: «Тем временем...» И теперь игроки, управлявшие Саксоном и Кензи, становятся свидетелями приключений Лиама.

Командная работа во время конфликта

Каждый член *команды*, у которого есть необходимые *способности* и *навыки*, должен оказать помощь *капитану команды* при определении *стартовой диспозиции*. Игрок описывает, как именно помогает его персонаж, и передаёт свой кубик капитану.

Тот, кто *помог* при определении *стартовой диспозиции*, автоматически включается в *команду*. Он будет совершать *действия*, делать броски и в итоге разделит с *командой* результат *конфликта*. Если не хотите оказаться в *команде*, не *помогайте* при определении *стартовой диспозиции*.

Оказание помощи

Во время *конфликта* игроку, проводящему *проверку*, могут оказать *помощь* не более двух членов его *команды*.

Цели конфликта

На время *конфликта* каждая *команда* выбирает себе *цель конфликта*, которую можно достигнуть сразу же или в краткосрочной перспективе. *Цели конфликта* похожи на *Цели*, которые игроки выбирают персонажам на *игровую сессию*. Формулируя цель *конфликта*, можно использовать утверждение, а также объяснение того, что будете делать и чего хотите добиться.

Патруль атакован змеёй. Кензи назначает Саксона капитаном команды. Цель Саксона простая: «Убить эту змею!»

Цель змеи более сложная: «Отогнать мышей, чтобы они не нашли гнездо».

Существует несколько базовых *целей конфликта*: убедить, обмануть, убежать, захватить, ранить, убить или выжить. Но это только основа. Используйте фантазию, чтобы сформулировать свою *цель конфликта*.

Келанав пленил Саксона и Кензи. Он считает, что стражи украли его знаменитую секиру. Его цель: «Вы, воры, расскажите мне, куда подевали мою секиру!»

Цель стражей другая: «Группа мышей плетёт заговор против Стражи. Келанав должен помочь нам остановить заговорщиков».

Цель должна соответствовать типу

Цель конфликта должна соответствовать его *типу*. Не получится выиграть схватку, ставя перед *командой цели спора*. При таком *типе конфликта*, как *схватка*, ставятся другие *цели*. По этой же причине не получится использовать *схватку*, чтобы убедить кого-то в чём-то. Для достижения такой *цели* надо использовать либо *спор*, либо *речь*.

Цель конфликта записывается на обратной стороне *бланка персонажа*, в графе: «Цель конфликта».

Смерть как цель

В *путешествиях*, *схватках* и *войнах целью конфликта* можно указать *смерть противника*. Такую *цель* можно поставить только при соблюдении ряда условий. Подробнее об этом сказано ниже в разделе **Смерть и убийство**.

Стартовая диспозиция

«Сила» каждой стороны в момент начала *конфликта* обозначается цифровым *рейтингом*, значение которого генерируют сами *команды* в начале *конфликта*. Полученная цифра и есть *стартовая диспозиция команды*. *Диспозиция* с *рейтингом* 3 и ниже — слабая; 4–6 — средняя; 7 и выше — сильная. Во время *конфликта* используйте свой ум, удачу и подручные средства, чтобы снизить *диспозицию* противников до нуля. Сделав это, вы одержите победу в *конфликте*. Ура!

Для определения *стартовой диспозиции команды* используется таблица *«Типы конфликтов»*. Участник игры, развязавший *конфликт*, должен провести *обычную проверку навыка* своего персонажа, указанного в этой таблице в качестве *проверяемого навыка*. Члены его *команды* могут оказать ему *помощь*, добавляя кубики

для броска. *Проверка* должна проводиться по правилам преодоления *препятствий* с фиксированной *сложностью*. *Сложность препятствия* равна нулю. Общее количество выпавших при *проверке успехов* следует прибавить к *рейтингу способности* персонажа, которая указана в таблице в качестве *основы диспозиции*. *Рейтинг* такой *способности* персонажа не может быть ниже единицы. *Капитан команды* записывает полученное число в соответствующем разделе *бланка персонажа* (на щите рядом с *целью конфликта*) — это будет *стартовая диспозиция команды*.

Таблица: Типы конфликта.

Тип конфликта	Проверяемый навык	Основа диспозиции
Война	Военный	Воля
Переговоры	Торгаш	Воля
Погоня	Разведчик	Здоровье или Природа
Путешествие	Следопыт	Здоровье
Речь	Оратор	Воля
Спор	Переговорщик	Воля
Схватка	Боец	Здоровье или Природа
Схватка со зверем	Боец или Охотник	Здоровье или Природа

Патруль сражается со змеёй. Ведущий, играющий за змею, делает бросок первым. В результате проверки змеиной способности «Природа» с рейтингом 7 он получает три успеха. Прибавив число успехов к рейтингу змеиной способности «Природа», он получает диспозицию 10.

Игрок, управляющий Саксоном, проверяет его навык «Боец», чтобы определить диспозицию патруля. Рейтинг этого навыка у Саксона равен 6. Игроки, управляющие Лиамом и Кензи, дают ему по одному вспомогательному кубику за имеющийся у каждого из этих персонажей навык «Боец». Игрок, управляющий Саксоном, бросает восемь кубиков и получает четыре успеха. Количество успехов он прибавляет к способности Саксона «Здоровье» с рейтингом 4 и получает диспозицию 8.

Использование Природы в качестве основы диспозиции

Мышам разрешается использовать *способность* «Природа» как основу *диспозиции*, если *конфликт* соответствует их *природным особенностям*. Этими *особенностями* являются: *Бегство, Лазание, Поиск припасов* и *Скрытность*.

Диспозиция зверей

Управляя *зверями*, ведущий определяет их *стартовую диспозицию* с помощью *проверки* их *способности* «Природа» против *препятствия* со *сложностью* 0, а затем прибавляет полученные *успехи* к *рейтингу* той же *способности* «Природа». Такой подход ограничивает *зверей*, но в этом и заключается их природа!

Диспозиция времени года

В *путешествии* или в другом *конфликте*, где мыши противостоят силам природы, ведущий определяет свою *стартовую диспозицию* путём

обычной проверки рейтинга одного из *времён года* (эти *рейтинги* приведены в главе **Времена года**) против *препятствия* со *сложностью* 0, после чего прибавляет количество выпавших *успехов* к *рейтингу* проверявшегося *времени года*.

Отправляясь в путешествие летом, бросьте четыре кубика, а полученные успехи прибавьте к 4.

Влияние на диспозицию

Приступая к определению *диспозиции*, не забудьте про *состояния*, *черты* и *снаряжение* участников *команд*.

Перед схваткой Саксон получил состояние «Разозлённый». В информации на бланке персонажа можно увидеть, что это состояние не влияет на диспозицию в схватке.

Действия

Чтобы показать в игре напряжённость *конфликта*, используется особый порядок совершения *действий*. Каждая команда заранее выбирает три *действия* из следующего списка: *Атака*, *Защита*, *Финт* и *Манёвр*. Разные *действия* по-своему влияют на то, как проводится *проверка*. Разные *действия* по-разному *взаимодействуют* друг с другом.

Команды выбирают *действия* по три, затем открывают их противнику по одному. Открыв друг другу *действия*, стороны разыгрывают *взаимодействие* открытой *пары* (описывают, что делают их персонажи и совершают броски кубиков).

Капитан взакрытую от противника выбирает три *действия* и раздаёт их трём членам своей *команды*. Если в вашей *команде* меньше четырёх мышей, *капитан* может взять одно из *действий* себе.

Персонаж не может совершить два *действия* подряд, если только он не единственный член *команды*. Персонажу разрешается совершить второе *действие* только после того, как все остальные члены его *команды* совершили по одному *действию*.

Игрок, управляющий Саксоном, выбрал три действия: Манёвр, Атака, Финт. Карту Манёвра он передал игроку, управляющему Лиамом. Карту Финта — игроку, управляющему Кензи. Карту Атаки оставил себе.

Ведущий выбрал агрессивную тактику и взял своей змее Атаку, Атаку и Финт.

После того, как стороны выбрали *действия*, ведущий говорит: «Первая пара», — и открывает игрокам своё первое *действие*. Затем *команда* игроков открывает своё первое *действие* ведущему. Как только пара была открыта, каждый персонаж должен выполнить своё *действие* в соответствии с описанием и правилами *взаимодействия*, указанными ниже.

«Вторая пара» и «третья пара» разыгрываются также. Ведущий открывает своё *действие*, *команда* игроков открывает своё. Когда *пара действий* открыта, участники *конфликта* рассказывают по ролям, как персонажи совершают *действия*. Потом делают броски, чтобы узнать результат этих *действий*.

Действия абстрактны

Атака, *Защита*, *Финт* и *Манёвр* считаются в игре абстрактными *действиями*, поэтому их можно применить в любом *типе конфликта*. Во время игры следует интерпретировать их по ситуации. Правила *действий* остаются неизменными, но их описание и значение в мире игры будут разными в зависимости от *типа конфликта*. Можно обсудить и решить, какое описание лучше подойдёт в определённой ситуации, а какое — нет. Используйте для обсуждения правило *«Разговоры за столом»*. Когда все совершат по *действию* в *конфликте*, процесс пойдёт легче.

До этого все четыре *действия* описывались упрощённо, как если бы они были *препятствиями*, ниже говорится о том, как они взаимодействуют друг с другом и как их следует описывать во время *конфликта*.

Атака (А)

Это *действие* оказывает прямое воздействие на цель. В *схватке* может считаться ударом в рукопашной или выстрелом с дистанции. В *споре* может означать прямое, утверждение. В *погоне* может быть спринтерским рывком. В *переговорах* — словесным выпадом, указывающим оппоненту на слабость его позиции. На *войне* будет означать удар по силам противника или захват чего-либо. В *путешествии* может считаться непоколебимым движением к цели, несмотря на превратности погоды.

Если вы применили *Атаку* против *Атаки* или *Финта* противника, надо провести *обычную проверку* по правилам преодоления *препятствий* с фиксированной *сложностью*, которая равна 0. Количество выпавших у вас *успехов* отнимается от *диспозиции команды* противника.

Если же вы применили *Атаку* против *Защиты* или *Манёвра* противника, вы и ваш противник должны провести *встречную проверку*. По результатам *проверки диспозиция* противника должна быть уменьшена на вашу *степень успеха*.

Защита (З)

Это *действие* защищает и укрепляет вашу позицию. В *схватке* может считаться парированием удара врага или блокированием его дистанционной атаки. Во время *спора* может считаться контраргументом или опровержением. Во время *погони* может означать поиск надёжного маршрута и/или запутывание следов. Во время *переговоров Защитой* может быть объяснение преимуществ вашего предложения. На *войне* такое *действие* предполагает перегруппировку или перевооружение ваших войск. Во время *путешествия Защита* может означать привал для восстановления сил и отдыха.

Если вы применили *Защиту* против *Атаки* или *Манёвра* противника, вы и ваш противник должны провести *встречную проверку*. *Защита* останавливает *Атаку* и *Манёвр* или понижает их эффективность. Если при *встречной проверке* ваш бросок за *Защиту* набрал больше *успехов*, чем бросок противника за *Атаку* или *Манёвр*, вы прибавляете полученную *степень успеха* к *диспозиции* своей *команды*, при этом *диспозиция команды* не может стать выше её *стартовой диспозиции*.

Если вы применили *Защиту* против *Защиты* противника, вы должны провести *обычную проверку* по правилам преодоления *препятствий* с фиксированной *сложностью*, которая равна 3. Полученная вами *степень успеха* прибавляется к *диспозиции* вашей *команды*, при этом *диспозиция команды* не может стать выше её *стартовой диспозиции*. Если в результате броска вы получили три *успеха* или меньше, к *диспозиции* вашей *команды* ничего не прибавляется.

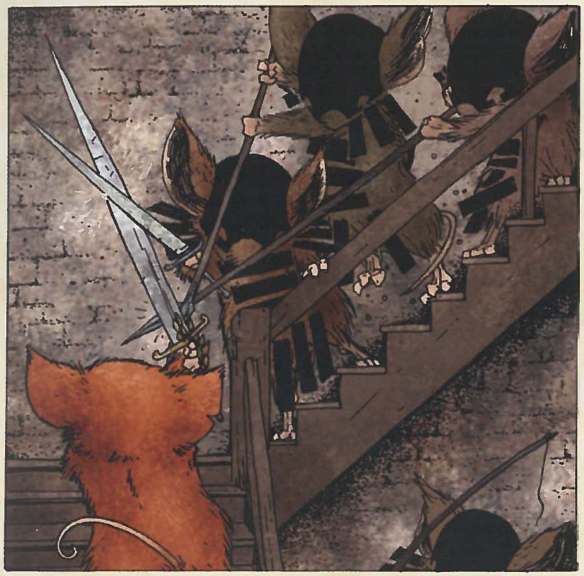
Если вы применили *Защиту* против *Финта* противника, вы не проводите *проверку*, так как по правилам *Финт* всегда побеждает *Защиту*.

Финт (Ф)

Это *действие* является скрытой атакой. Выполнять его опасно, но, если оно получится, результат будет выше всяких похвал. В *схватке Финт* — это финт! В *споре* это *действие* вводит в заблуждение и провоцирует оппонента на какую-нибудь глупость, которую можно будет использовать против него. Во время *погони Финт* считается резкой сменой направления движения, сбивающей преследователя. В *переговорах* это *действие* означает временную уступку, с помощью которой оппонента заманивают в ловушку. На *войне* этим *действием* отвлекают силы противника, что позволяет нанести удар по наиболее незащищённым позициям. В *путешествии* при помощи этого *действия* можно срезать путь.

Финт — это особая атака. Если игрок применил *Финт* против *Защиты* противника, тот не проводит *проверку*. Игрок, использовавший *Финт*, проводит *обычную проверку* по правилам преодоления *препятствий* с фиксированной *сложностью*, которая равна 0. *Диспозиция команды* противника должна быть уменьшена на количество выпавших у игрока *успехов*.

Если вы применили *Финт* против *Атаки* противника, вы не проводите *проверку*. Считается, что ваш персонаж не смог атаковать сам, но и не сумел защититься от *действия*, совершённого противником. Тем не менее вы должны описать, что делал ваш персонаж в игре, совершая задуманный вами *Финт*.



Если *Финт* применён против *Финта*, проводится *встречная проверка*. *Степень успеха* победителя вычитается из *диспозиции команды* проигравшего.

Если вы применили *Финт* против *Манёвра* противника, вы проводите *обычную проверку* по правилам преодоления *препятствий* с фиксированной *сложностью*, которая равна 0. Полученная вами *степень успеха* вычитается из *диспозиции команды* противника.

Манёвр (М)

Это *действие* используется для маневрирования, которое даёт преимущество над противником. В *схватке Манёвром* считается толчок или обход противника сбоку. В *споре* такое *действие* будет сбивающей с толку риторикой. Во время *погони* оно будет означать ложные действия или подлую уловку. На *переговорах* этим *действием* открывается новая неожиданная информация о предмете обсуждения. На *войне Манёвр* используется для перемещения сил на более выгодную позицию, с которой удобнее атаковать или на которой легче обороняться. В *путешествии* это *действие* означает постройку укрытия, добычу припасов или воды, а также любое другое действие, облегчающее жизнь путникам.

Манёвр применяется для получения временного преимущества над противником. Это наиболее сложное в использовании *действие*. В результате успешного

Манёвра можно применить *эффекты*: *«препятствовать»*, *«занять позицию»*, *«обезоружить»*. Определённый *эффект* можно применить, если маневрирующий игрок получит определённую *степень успеха* при *проверке*. Нельзя применять один и тот же *эффект* дважды за один *Манёвр*. При этом можно применить *эффект* повторно при следующем успешном *Манёвре*.

Если вы применили *Манёвр* против *Атаки* или *Защиты* противника, вы и ваш противник должны провести *встречную проверку*. Используйте полученную при проверке *степень успеха* для применения указанных ниже *эффектов*.

Если вы применили *Манёвр* против *Финта* или *Манёвра* противника, вы должны провести *обычную проверку* по правилам *преодоления препятствий* с фиксированной *сложностью*. *Сложность препятствия* равна 0. Используйте полученную при проверке *степень успеха* для применения указанных ниже *эффектов*.

- *Степень успеха* 1 можно потратить на *эффект «препятствовать»*. Применение этого *эффекта* означает, что при следующем *действии команда* противника получит *штраф* -1К во время *проверки*.

Если в *команде* противника несколько персонажей, *эффект* применяется к тому из них, кто станет действовать первым. При этом, если при совершении действия противником ему не нужно проводить *проверку*, *эффект* будет потрачен впустую.

- *Степень успеха* 2 можно потратить на *эффект «занять позицию»*. Применение этого *эффекта* означает, что при следующем *действии* ваша команда получит бонус +2К во время *проверки*.

Если в вашей *команде* несколько персонажей, *эффект* применяется к тому из них, кто будет действовать первым. При этом, если при совершении *действия* игроку вашей *команды* не потребуется проводить *проверку*, *эффект* будет потрачен впустую.

- *Степень успеха* 3 можно потратить на *эффект «обезоружить»*. Применение этого *эффекта* означает, что вы можете лишить противника какого-то одного *оружия* или предмета *снаряжения* или заблокировать его *черту* до конца *конфликта*. Применение данного *эффекта* в отношении *зверя* означает, что вы можете заблокировать до конца схватки одну из его *атак*. Если же *эффект «обезоружить»* применён к вашему персонажу, можно вооружить его другим *оружием*, когда ваша *команда* будет выбирать три новых *действия* в начале следующего раунда. Также *степень успеха* 3 можно потратить на применение сразу двух *эффектов* (*«препятствовать»* и *«занять позицию»*) во время одного *Манёвра*.

ПРИМЕР КОНФЛИКТА

	Первая пара	Вторая пара	Третья пара
Патруль *Оружие* *Кензи: посох* *Лиам: меч* *Саксон: меч*	 *Лиам выбегает на прогалину, стараясь привлечь внимание змеи. Саксон помогает ему, размахивая своим красным плащом.* *Так как у Лиама нет навыка «Знаток зверей», игрок, управляющий Лиамом, проводит вместо него проверку способности «Природа» 4 и получает +1К за помощь Саксона. Всего он бросает пять кубиков и получает четыре успеха.*	 *Саксон выхватывает свой меч и бросается в атаку. Кензи наносит змее удар посохом. Лиам вцепляется в неё зубами.* *Игрок, управляющий Саксоном, проводит проверку навыка «Охотник» 3, а также получает +2К за помощь товарищей и +1К за использование меча. На шести брошенных кубиках выпадает пять успехов.*	 *Внезапно Кензи запрыгивает на спину змеи. Лиам и Саксон помогают ему это сделать.* *Игрок, управляющий Кензи, проводит проверку навыка «Охотник» 3, а также получает +2К за помощь товарищей и +1К за использование посоха. У него выпадает три успеха.*
	Встречная проверка	*Обычная проверка*	*Встречная проверка*
Змея *Оружие змеи* *Кольца: +1у к результату успешной Атаки.* *Погремок: +1у к результату успешного Финта.* *Укус: +1К при проверке Манёвра.*	 *Ведущий описывает, как змея скользит вокруг мышей, стараясь заключить их в кольцо своего тела и раздавить.* *Ведущий проводит проверку способности «Природа» змеи. Бросает 7 кубиков и получает три успеха. У патруля на один успех больше (степень успеха патруля 1). Игроки используют степень успеха, чтобы применить к змее эффект «препятствовать». Так змея получает –1К при следующем действии.*	 *Змея кидается на Саксона!* *Ведущий проводит проверку способности «Природа» змеи. В этот раз он бросает шесть кубиков, т.к. в прошлый раз змея получила –1К за успешный Манёвр мышей. Выпадает 3 успеха. Но сейчас атака змеи (кольца) даёт ей +1у к результату броска, и в итоге у змеи теперь четыре успеха.*	 *Змея прижимается к земле, притворяясь сбитой с толку, а затем внезапно выгибается, что бы схватить Кензи.* *Финт против Финта! Ведущий бросает за змею. На семи кубиках неожиданно выпадает семь успехов. Значит, у неё на четыре успеха больше, чем у мышей. Змея одерживает победу.*
	Диспозиция змеи: 10 *Диспозиция патруля: 8*	*Диспозиция змеи: 10* *Диспозиция патруля: 8*	*Диспозиция змеи: 5* *Диспозиция патруля: 4*	*Диспозиция змеи: 5* *Диспозиция патруля: 0*

Таблица действий

Обратитесь к приведённой ниже таблице, когда откроете противнику своё *действие*. С её помощью вы сразу поймёте, *обычную* или *встречную проверку* нужно пройти.

	Атака	Защита	Финт	Манёвр
Атака	О	В	О	В
Защита	В	О	–	В
Финт	–	О	В	О
Манёвр	В	В	О	О

О = *обычная проверка*. Результат *действия* выясняется *проверкой* против *препятствия* с фиксированной *сложностью*. *Сложность* указана выше, в правилах совершаемого *действия*. Результат *действия* персонажа не зависит от результата *действия* его противника (обе стороны могут потерпеть неудачу или достичь *успеха*).

В = *встречная проверка*. Результаты *действий* сторон взаимозависимы. Если одна сторона действует успешно, другая терпит неудачу. Каждая сторона проверяет *способность* или *навык* своего персонажа. О том, какой *навык* или какую *способность* надо проверить, говорится ниже. *Встречную проверку* выигрывает тот, кто получит больше *успехов* при броске.

– = *особый результат*. *Проверка* не проводится, так как *действие* вашего персонажа нейтрализовано *действием* противника.

Какой навык проверять?

В каждом *типе конфликта* применяется определённый набор *навыков*. Правила применения *навыков* приведены ниже и сведены в таблицу *«Применение навыков в разных типах конфликтов»*. В правилах указано, в каком *типе конфликта* какие *навыки* применять.

Война

Совершая любые *действия* во время *войны*, проводите *проверку навыка «Военный»*. При этом для такого *действия*, как *Защита*, можно также проводить *проверку навыков «Оратор»* или *«Администратор»*, а для *действия Манёвр — проверку навыка «Администратор»*.

Переговоры

Во время *переговоров Атака* и *Защита* требуют *проверки навыка «Торгаш»*, а *Финт* и *Манёвр — проверки* либо *навыка «Манипулятор»*, либо *навыка «Переговорщик»*.

Погоня

Во время *погони Атака* и *Манёвр* требуют *проверки навыка «Разведчик»*, а *Защита* и *Финт — проверки навыка «Следопыт»*.

Путешествие

Во время *путешествия Атака* и *Финт* требуют *проверки навыка «Следопыт»*, а *Защита* и *Манёвр — навыка «Специалист по выживанию»* или *навыка «Наблюдатель за погодой»*.

Таблица: Применение навыков в разных типах конфликтов.

ТИПЫ КОНФЛИКТА	ДЕЙСТВИЯ			
	Атака	Защита	Финт	Манёвр
Война	Военный	*Смотри описание*	*Смотри описание*	Военный
Переговоры	Торгаш	Торгаш	Манипулятор или Переговорщик	Манипулятор или Переговорщик
Погоня	Разведчик	Следопыт	Следопыт	Разведчик
Путешествие	Следопыт	*Смотри описание*	Следопыт	*Смотри описание*
Речь	Оратор	Оратор	Оратор или Манипулятор	Оратор или Манипулятор
Спор	Переговорщик	Переговорщик	Переговорщик или Манипулятор	Переговорщик или Манипулятор
Схватка	Боец	Природа	Боец	Природа
Схватка со зверем	Боец или Охотник	Знаток зверей или Природа	Боец или Охотник	Знаток зверей или Природа

Сама погода может выступать в роли противника. В главе ***Времена года*** каждое *время года* имеет собственный *рейтинг*. Этот *рейтинг* используется для *встречных проверок* при определении погоды. *Рейтинг времени года* также используется ведущим, когда персонажи игроков противостоят непогоде или природным напастям, по тем же правилам, что и *рейтинг способности «Природа» зверя* используется во время *схватки*.

Речь

Во время *речи* перед несколькими мышами при совершении любого *действия* проводится *проверка навыка «Оратор»*. При этом для таких *действий*, как *Финт* или *Манёвр*, вместо этого *навыка* можно проводить *проверку навыка «Манипулятор»*.

Спор

При *спорах* один на один, совершая любые *действия*, *проверяйте навык «Переговорщик»*. При этом, если вы применяете такие *действия*, как *Финт* или *Манёвр*, вместо *проверки навыка «Переговорщик»*, можно провести *проверку навыка «Манипулятор»*, в случае если вы пытаетесь соврать противнику, запугать его или манипулировать им.

Схватка и Схватка со зверем

Во время *схватки Атака* и *Финт* требуют *проверки навыка «Боец»*, а *Защита* и *Манёвр* требуют *проверки способности «Природа»*.

Во время *схватки со зверем* при *Атаке* и *Финте* можно *проверять навык «Охотник»*, а при *Защите* и *Манёвре* — *навык «Знаток зверей»*.

Совершая *действия* зверем во время *схватки*, ведущий всегда проводит *проверку* только *способности «Природа»*.

Другие конфликты

Можно использовать правила *конфликтов* практически в любой ситуации, где происходит противоборство сторон. Например, для кулинарного состязания, научной выставки или другой подобной ситуации.

Когда игроки хотят устроить нестандартный *конфликт*, ведущий должен выбрать набор *навыков* для *проверки*. Лучше использовать два *навыка* или *способности*. Один *навык* или одна *способность* будет *проверяться* при совершении *Атаки* и *Защиты*, а другой *навык* или другая *способность* — при совершении *Финта* и *Манёвра*. Игрок, персонаж которого примет участие в таком *конфликте*, совершая *действия*, должен проверять *навыки* или *способности* персонажа, назначенные ведущим.

Если патруль хочет построить мост через бурный ручей, можно устроить конфликт, в котором навык «Плотник» будет использоваться для Атаки и Защиты, а навык «Учёный» — для Финта и Манёвра. Река же, как воплощение времени года, будет использовать (в данном случае) рейтинг весны 6.

Победа в конфликте

Побеждает та *команда*, которая снизит *диспозицию противника* до нуля. Победитель достигает поставленной *цели конфликта*!

Змея побеждает патруль, а значит выполняет свою цель конфликта: «Отогнать мышей, чтобы они не нашли гнездо».

При этом, если в ходе *конфликта* победитель потерял часть очков своей *диспозиции*, ему придётся пойти на *компромисс* с проигравшим. Подробнее об этом говорится в разделе **Компромисс**.

Поражение в конфликте

Если *диспозиция* вашей *команды* снизилась до 0, а у *команды* противника ещё остались очки *диспозиции*, ваша команда проиграла *конфликт*. Это значит, что вы не смогли достигнуть своей *цели конфликта*.

Патруль проиграл. Мыши не смогли убить змею. Пока...

Ничья в конфликте

Если *диспозиция* обеих *команд* снизилась до 0 при розыгрыше одной из пар *действий*, *конфликт* завершается *вничью*. Значит обе стороны достигают своих *целей конфликта*. А это очень опасный результат!

Если диспозиция и команды Саксона, и змеи снизится до 0 во время «третьей пары» действий, в конфликте наступит ничья. Змея погибнет, но при этом её гнездо так и не будет найдено мышами.

Компромисс

Если вы проиграли, но смогли снизить *диспозицию* противника, он обязан пойти на *компромисс*.

Как и *сюжетные повороты, компромиссы* вводятся в игру в качестве результата игрового события. Однако *компромисс* является результатом целого *конфликта*, а не одной непройденной *проверки*. Кроме того, *Компромисс* может предложить не только ведущий, но также и игроки.

После завершения *конфликта* первое, что надо сделать, достигнуть *компромисса*. Проигравший предлагает условия победителю: «Что ж, ты победил, но...». Степень *компромисса*, на который может пойти победитель, зависит от того, сколько очков *диспозиции* он потерял.

Результат *конфликта* уже известен — победитель достиг *цели конфликта*, а проигравший — нет. Пришло время обсудить условия победы.

В обсуждении *компромисса* участвуют все. Если большинству кажется, что предложен слишком серьёзный или неподходящий *компромисс*, проигравший может изменить его условия, а, если договориться с ним не получается, ведущий имеет право самолично одобрить предложение проигравшего или принять решение о том, что проигравший должен изменить свои условия.

Переговоры по условиям *компромисса* ведутся в формате *«Разговора за столом»* (короткого обсуждения между участниками игры).

В игре существует три уровня *компромиссов*: *разумный компромисс, приемлемый компромисс* и *вынужденный компромисс*.

Разумный компромисс: Потеряно мало очков диспозиции

Если победитель потерял меньше половины очков *диспозиции*, он должен проигравшему *разумный компромисс*. Проигравший может попросить о малой части того, что поставил *целью конфликта*, или о том, что связано с этой *целью*. *Ра-*

зумный компромисс можно использовать, чтобы подготовить почву для нового *конфликта* или наложить *состояние* «*Усталый*» или «*Разозлённый*» на персонажей победителя.

Приемлемый компромисс: Потеряна примерно половина очков диспозиции

Если победитель потерял примерно половину очков *диспозиции*, он должен проигравшему *приемлемый компромисс*. Проигравший не достиг своей *цели конфликта*, но половину от неё он точно заслужил.

Как вариант, проигравший может принять полное поражение, но ввести в игру непредвиденное осложнение (*сюжетный поворот*), возникшее в связи с победой противника. Таким образом, игрокам разрешается вводить в игру *сюжетные повороты*.

Проигравший также может предложить условия, по которым он ничего не получит, а победитель получит только половину от намеченной *цели конфликта*. Вряд ли победитель на это пойдёт, но можно попробовать!

Саксон в ярости оттого, что проиграл сражение. Он хочет снова сразиться со змеёй. Но Кензи и Лиам его переубеждают: «Мы спрячемся в корнях дерева, пока змея не уползёт, а потом найдём её гнездо».

Ведущий соглашается с тем, что это приемлемый компромисс. Победа змеи в конфликте всего лишь создала новое препятствие в поисках её гнезда.

Саксон ворчит.

Вынужденный компромисс: Потеряны почти все очки диспозиции.

Если *диспозиция* победителя снизилась всего до нескольких очков, считается, что он чудом одержал победу. Ведь проигравший почти достиг своей *цели*, и только в конце его план был сорван. В этом случае победитель должен проигравшему *вынужденный компромисс*. Что это значит? Какой серьёзный *сюжетный поворот* принесёт такая победа в игру?

Компромиссы можно использовать, чтобы потребовать обещание, изменить отношение к вам персонажа или серьёзно помешать какому-то делу. Их также можно использовать, чтобы физически навредить своим врагам. Единственное, чего нельзя сделать, предложив *компромисс*, — достигнуть своей *цели конфликта*. Если вы проиграли, вы не можете достигнуть *цели конфликта*.

Состояния и компромисс

По условиям *компромисса* к персонажам могут быть применены *состояния* «*Голодный/Испытывающий жажду*», «*Разозлённый*», «*Усталый*», «*Раненый*» и «*Больной*». По итогам *конфликта* все персонажи *команды* должны получить одинаковое

состояние. Подробнее об этом говорится в главе ***Состояния и Восстановление***.

Окончательный результат

Результат *конфликта* (достигнутая *победа* и *компромисс*) считаются окончательными. Ваш персонаж убеждён, захвачен, обманут и тому подобное. Результат останется в силе, пока по этому поводу не случится другой *конфликт*.

Капитуляция

В ходе *конфликта* можно сдаваться, используя правило *«Капитуляция»*. Это дополнительное правило, поэтому его разрешается применять, только если оно согласовано заранее. Нельзя просто взять и воспользоваться этим правилом, когда начали проигрывать, выигрывать или если вам просто захотелось.

По правилу *«Капитуляция»* игрокам разрешается сдаваться во время *конфликтов*, после объявления ведущим нового *«Действия»*, но до того, как стороны открыли выбранные *действия* друг другу. Капитулировавший игрок сдаётся на милость победителя, поэтому при такой развязке *конфликта компромисса* быть не может.

Если возможно, *конфликт* лучше доиграть. Проигрывающая сторона должна попытаться навязать победителю *компромисс*.

Проверки во время конфликта

Во время *конфликта* результат каждой *проверки* не слишком важен. Задача *команды* — одержать победу в *конфликте* целиком, а не в какой-то из его частей. При *проверках* в *конфликте* вас должно интересовать только то, *пройдена* или *не пройдена проверка*, а не то, насколько успешным был конкретный бросок. *Состояния* и *сюжетные повороты* применяются по результату всего *конфликта*, а не по результатам отдельных *проверок*.

СЛИШКОМ ОПАСНО ДЛЯ ОДНОЙ КОМАНДЫ

Со временем вы почувствуете, что *конфликты* в игре проходят быстро и легко. Если захотите добавить в игру остроты, можете усложнить игрокам задачу, введя *угрозы* в виде *зверей* или *мышей*, победить которые одной *командой* будет слишком сложно или победа над которыми отнимет слишком много времени. При встрече игроков с такими *угрозами* разрешается устраивать два *конфликта* одновременно! Такие *конфликты* можно вести, «переключаясь» с одного *конфликта* на другой после каждой *пары действий* или после серии из трёх пар *действий*. Во втором случае, пока разыгрываются *действия* одного *конфликта*, игроки, чьи персонажи участвуют в другом *конфликте*, могут не торопясь выбрать себе новую серию из трёх *действий*.

Одновременные *конфликты* помогут вам занять сразу всех игроков.

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ КОНФЛИКТА

Во время *конфликта снаряжение* используется не так, как при преодолении *препятствий*. Наличие *снаряжения* не добавляет кубик при броске, вместо этого используются особые качества *снаряжения*, которые помогают совершать определённые *действия* или срабатывают при определённых условиях.

Оружие войны

«Оружием» *войны* считаются ресурсы, выучка войск или тактическое превосходство над противником, то есть всё, что требуется полководцу, чтобы выступить против врага. Такие вещи легко не достаются!

Герой на передовой
+1У к результату успешной *Атаки*. Этот *бонус* вы получите, если ваши войска ведёт в бой известный герой.

Комбинированное вооружение
+1К при *проверке Манёвра*. Если ваши войска вооружены оружием ближнего и дальнего боя, они более приспособлены к манёвренному бою.

Организационная структура
+1К при *проверке Атаки*. Если в вашей армии есть командир, его заместители и вестовые (которые могут передавать приказы), ваши войска будут более мобильны и организованны во время атаки.

Правильная экипировка

+1К при броске для определения *диспозиции*. Этот *бонус* вы получите, если ваши войска будут лучше экипированы для ведения боя в определённых погодных условиях и на определённой местности, чем войска противника. Лучшая экипировка не всегда означает самую тяжёлую *броню* и *оружие*. Если войска будут сражаться в распутицу или в замкнутом пространстве, преимущество получат легковооружённые воины.

Припасы и боеприпасы

+1К при проверке *Защиты*. Если вы заготовили припасы и боеприпасы для своих войск перед битвой, вам положен *бонус*.

Стратегия

+1К при проверке *Финта*. Если вы заранее подготовили план сражения и выработали стратегию боя, основанную на имеющихся у вас силах и ресурсах, вы лучше, чем ваш противник, подготовлены к любым неожиданностям в бою.

Фортификации

+1К при проверке *Защиты*. Всегда труднее выбить врага с заранее подготовленной позиции. Этот *бонус* может сочетаться с *бонусом* припасы и боеприпасы.

Ездовые животные на войне

Бывает, что на войне мыши используют *ездовых животных*. Наездник получает *бонусы*, которые даёт его *ездовое животное*, а также может применять подходящее наездни-ку *оружие схватки*. Например, если в вашей армии есть два ястреба с наездниками, вы получаете +1у при определении *стартовой диспозиции*, +1К при *проверке Атаки*, +2К при *проверке* одного из *действий* (на выбор).

Отряд наездников

+1у при определении *стартовой диспозиции*. Если в вашей армии есть мыши-наездники, ваша армия считается более мобильной.

Хищники
+1У к результату успешной *Атаки*. Ездовые хищники делают атаку ваших войск более сильной.

Летающие ездовые животные или птицы
+2К при проверке одного из *действий (на выбор)*. Наездники на птицах или летающих животных (например, летучих мышах) делают возможности ваших войск более разнообразными.

Оружие для переговоров

В *переговорах* используется четыре таких «оружия»: блеф, платёжеспособность, холодность и спокойствие, остроумие.

Блеф
+1У к результату успешного *Финта*. Тот, кто умело ведёт переговоры, никогда не покажет свою заинтересованность в каком-либо важном для него вопросе. Если потребуется, он и вправду готов развернуться и уйти, и всем своим видом он показывает именно это.

Платёжеспособность
+1К при проверке *Защиты*. Демонстрация наличия денег или драгоценностей говорит о том, что вы платёжеспособная мышь, а не обычный болтун, а потому с вами есть смысл иметь дело.

Холодность и спокойствие
+1К при проверке *Манёвра*. Сохранение холодности и спокойствия в ходе переговоров показывает, что вы имеете существенное преимущество. Ведь нельзя оставаться холодным и спокойным, если вы нервничаете или злитесь.

Остроумие
+1К при проверке *Атаки*. Если вы позабавите или рассмешите своего собеседника, это его расслабит и расположит к вам, что поможет вам легче договориться с ним.

Оружие для погони

Участвуя в *погоне*, можно использовать указанные ниже *бонусы*. Они считаются «оружием» в данном *типе конфликтов*.

Грязные уловки
+1У к результату успешного *Финта*. Растяжки, песок в глаза и удар по затылку станут неожиданностью для противника. Игрок должен описать свою уловку. Такая уловка может быть придумана по ходу дела или спланирована заранее.

Карты
+1К при броске для определения *диспозиции*. Карты помогают подготовиться к *побегу* или *преследованию*, но бесполезны во время самой *погони*. В *погоне* у вас не будет времени их читать.

Местные или знающие мыши
+1К при *проверке* одного из *действий* (на выбор) во время *погони*. Можно выбрать любое *действие* своего персонажа в любой момент *погони*. Затем на протяжении всей *погони* вы будете получать +1К при *проверке* каждый раз, когда ваш персонаж будет совершать такое *действие*.

Такой *бонус* получают персонажи, преследующие врага в знакомых местах. Этот *бонус* также получают персонажи, обладающие знаниями, подходящими для данного типа местности, или местные жители.

Правильный инструмент

+1у к результату успешной *Атаки*. Если снаряжение вашей команды соответствует погоде и местности, вы получаете *бонус*. Этот *бонус* могут дать такие вещи, как верёвка или верёвочная лестница, маскировочная одежда, снегоступы, лыжи или даже лодка — всё зависит от ситуации.

Оружие для путешествия

Вот четыре полезных инструмента, которые помогут бесстрашным путешественникам в дикой местности: припасы, географические карты, местный проводник и нужные вещи.

Припасы

+1у к результату успешной *Защиты*. Если вы подготовились (запаслись нужным количеством еды и воды), вы сможете выдержать долгое путешествие.

Географические карты

+1у к результату успешного *Манёвра*. Если у вас есть точная карта вашего маршрута, вы знаете, какой дорогой двигаться, чтобы избежать опасности на своём пути. Географические карты можно получить, использовав *способность «Ресурсы»* или нарисовать их самостоятельно, применив *навык «Картограф»*.

Местный проводник

+1К при проверке одного из *действий* (на выбор). Иногда путешествие настолько сложное или опасное, что даже неустрашимой Мышиной Страже требуется помощь местного проводника. Проводника можно найти, воспользовавшись *способностью «Связи»*, и заплатить ему, использовав *способность «Ресурсы»*.

Нужные вещи

+1у к результату успешной *Атаки*. Это нечто более ценное, чем простые припасы. Иногда в путешествии может понадобиться особое *снаряжение*. Например, зимой пригодятся снегоступы; верёвки помогут перебраться через расселину; свечи можно использовать, чтобы передвигаться во тьме и тому подобное.

Оружие для спора

Это «оружие» можно использовать во время *спора*. Оно помогает вжиться в роль и подсказывает игроку, что и как должен говорить его персонаж.

Доказательство

+1У к результату успешной *Атаки*. Чтобы получить этот *бонус*, заранее заготовьте доказательство позиции своего персонажа, чтобы во время *Атаки* сообщить о нём и рассказать, в чём оно заключается.

Запугивание или обман

+1У к результату успешного *Финта* или *Манёвра*. Чтобы получить этот *бонус*, во время *Финта* или *Манёвра* используйте при споре запугивание или обман.

Исполнение роли

Даёт *бонус*, если вы собственной речью и поведением смогли передать состояние персонажа.

+1К при проверке одного из *действий* (на выбор) во время *спора*. Можно выбрать любое *действие* своего персонажа в любой момент *спора*. Затем на протяжении всего *конфликта* вы будет получать +1К при *проверке* каждый раз, когда ваш персонаж будет совершать такое *действие*. Если ваш персонаж состоит в *команде*, этот *бонус* получат все участники вашей *команды*.

Обещание

+1К при проверке *Защиты*. Такой *бонус* можно получить, дав обещание другой стороне. Выполнять обещание необязательно (если, конечно, противник не заставит вас сдержать обещание при помощи *компромисса*).

Повторение

–1К при проверке любого *действия*. Если в ходе *спора* или *речи* вы повторяете одни и те же аргументы снова и снова, вы ослабляете свою сторону. Потому за *повторение* положен *штраф*.

Бонус за *исполнение роли* можно совмещать с любыми другими *бонусами*. *Штраф* за *повторение* можно совмещать с любым другим эффектом, включая *бонус* за *исполнение роли*.

Оружие для речи

Эти четыре вида «оружия» можно использовать при обращении к толпе: высокое место, настроение, усиление утверждения, красивая форма или одежда.

Высокое место

+1У к результату успешной *Атаки*. Убедитесь, что все, к кому вы обращаетесь, могут вас видеть.

Настроение

+1У к результату успешной *Защиты*. Всегда играйте на настроениях тех, кто вас слушает — это укрепит вашу позицию.

Усиление утверждения

+1К при проверке одного из *действий* (на выбор). Произнесение одних и тех же утверждений снова и снова — это проверенный способ сделать вашу *речь* бо-

лее убедительной. Вы получите *бонус*, если во время своей *речи* трижды повторите её тему, главную мысль или обратитесь к чувствам аудитории.

Внешний вид
+1К при проверке *Финта*. Если на вас надета красивая форма или одежда, ваши аргументы будут казаться более весомыми. Внушительный внешний вид поможет убедить слушателей в том, в чём вам нужно. Например, плащ стража оказывает определённое психологическое воздействие на того, к кому страж обращается.

Оружие для схватки

Даёт полезные *бонусы* во время *схватки*, но может накладывать штрафы при применении некоторых *действий*. Прежде чем выбрать оружие, внимательно изучите его качества.

Алебарда
Громоздкое оружие: –1К при *проверке Финта* или *Манёвра*.
Двуручное оружие: Нельзя использовать со щитом.
Универсальное оружие: +1К при *проверке Атаки* или *Защиты*.

Булава
Булава крушит *броню*. Она не наносит больше или меньше повреждений, чем меч или топор, но при помощи своего особого качества сводит на нет преимущества, которые даёт *броня*.
Крушит броню: Игнорируйте лёгкую и тяжёлую *броню* врага.

Копьё
Быстрое оружие: +1у к результату успешного *Финта*.
Двуручное оружие: Нельзя использовать со щитом.
Длинное оружие: +1К при *проверке Защиты*.

Крюк на верёвке
Двуручное оружие: Нельзя использовать со щитом.
Крюк: +1К при *проверке Манёвра*, +1у к результату успешного *Манёвра*.
Сложное оружие: –1К при *проверке Атаки*.

Лук
Бьёт на дальнюю дистанцию: +2К при *проверке Манёвра*.
Двуручное оружие: Нельзя использовать со щитом.
Стрелковое оружие: Если персонаж использует это *оружие* против противника, вооружённого любым другим *оружием* (кроме пращи или лука), когда *Атака* применяется против *Атаки*, проведите *встречную проверку*, а не *обычную проверку*.
Хрупкое оружие: Нельзя использовать под дождём.

Меч
Универсальное оружие: +1К при *проверке* одного из *действий* (на ваш выбор). Можно выбрать любое *действие* своего персонажа в любой момент *схватки*. На протяжении всей *схватки* вы будете получать +1К при *проверке* каждый раз,

когда ваш персонаж будет совершать такое *действие*.

Когда Лиам сражался со змеёй, он использовал полезное свойство своего меча, чтобы получить бонусный кубик при совершении Атак.

Нож

Короткое и быстрое оружие: Если персонаж, вооружённый ножом, успешно совершает *Манёвр* против противника, вооружённого копьём, пращей, луком или метательным *оружием*, такой *Манёвр* сопровождается *эффектом* обезоруживания противника. В этом случае *эффект* «*обезоружить*» считается *дополнительным* и на него не тратится *степень успеха*, полученная в результате *Манёвра*.

Метательное оружие: Если, совершая *Атаку*, персонаж метнул нож в противника, вооружённого любым *оружием*, кроме лука или пращи, а противник в ответ также применил *Атаку*, проведите *встречную проверку*; если же противник в ответ применил *Манёвр*, проведите *обычную проверку*.

Если персонаж метнул свой нож в противника, персонаж лишается ножа.

Посох

Слабый удар: Если *состояние* было получено от удара посохом, его можно снять, проведя для *восстановления проверку* с бонусом +1К.

Удобное оружие: +1К при *проверке Финта*.

Праща

Бьёт на среднюю дистанцию: +1К при *проверке Манёвра*.

Стрелковое оружие: Если персонаж использует это *оружие* против противника, вооружённого любым другим *оружием* (кроме пращи или лука), когда *Атака* применяется против *Атаки*, проводится *встречная проверка*, а не *обычная проверка*.

Топор

Двуручное оружие: Нельзя использовать со щитом.

Замедляющее оружие: –1К при *проверке Защиты* или *Финта*.

Смертоносное оружие: +1у к результату успешной *Атаки*.

Щит

Защитное вооружение: +2К при *проверке Защиты*.

Тяжёлый: –1К при *проверке способности «Здоровье»* для *восстановления* от *состояния «Усталый»* (если щит использовался в *схватке* во время прошлого или текущего *Хода*). Чтобы использовать щит, его выбирают, как любое другое *оружие*, прежде чем открыть три новых *действия* противнику. Щиты используются независимо от другого *снаряжения* как для защиты, так и в качестве *оружия*.

Выберите оружие

Некоторые стражи могут иметь при себе сразу несколько видов *оружия*: щит и меч; нож и меч; лук и меч. До того как выбрать действие, выберите *оружие*, которое будет использовать ваш персонаж.

Ваш персонаж будет использовать это *оружие*, пока ваша *команда* не совершит три выбранных *действия*. Изменить *оружие* можно, когда ваша *команда* станет выбирать три новых *действия*. До того как откроете противнику первое *действие*, обязательно сообщите, что ваш персонаж поменял *оружие*.

Броня для схватки

Во время *схватки* персонаж может быть облачён в *броню*. *Броня* даёт некоторую защиту, но она тяжёлая и сковывает движения. Одетый в *броню* участник схватки получает *штраф* (в дополнение к любым другим штрафам) при попытке *восстановиться* от *состояния «Усталый»*.

Штрафы за *броню*, щит и *состояния* складываются и влияют на персонажа все вместе.

Лёгкая броня

Поглощает одну единицу урона *диспозиции*, нанесённую любым *оружием*, кроме булавы. Лёгкая броня позволяет отразить единицу урона один раз за *схватку*.

Тяжёлая: –1К при *проверке способности «Здоровье»* для *восстановления* от *состояния «Усталый»*.

Тяжёлая броня

Поглощает одну единицу урона *диспозиции*, нанесённую любым *оружием*, кроме булавы. Тяжёлая *броня* позволяет отразить единицу урона любое количество раз за *схватку*.

Неудобная: –1К при *проверке Манёвра*. –1К при *проверке навыка «Разведчик»* или *способности «Природа»*, когда персонажу надо красться или прятаться.

Тяжёлая: –1К при *проверке способности «Здоровье»* для *восстановления* от *состояния «Усталый»*.

Оружие для схватки со зверем

Чтобы победить опасного *зверя*, нужны не только *оружие* и смелость. Ниже описаны приспособления, с помощью которых можно охотиться: сети, ловушки и капканы, верёвки и арканы; приманки; засидки и камуфляж.

Сети, ловушки и арканы

+1у к результату успешной *Атаки*. Хороший охотник всегда подготовлен. У него найдётся *снаряжение*, чтобы поймать, связать или замедлить *зверя*. При этом не стоит забывать, что все используемые на охоте сети, ловушки, капканы, верёвки и арканы должны быть подходящего размера.

Чтобы создать сеть, ловушку или капкан, проведите *проверку навыка «Охотник»* с использованием перечисленных далее *факторов*.

Что за зверь: добыча; хищник.

Уровень зверя в «Природном порядке» соответствует: насекомому, мелкой рыбе, летучей мыши, ласке, бобру, лисице, койоту, волку, медведю.

Приманки

+1К при *проверке Манёвра*. Используя приманки (издавая звуки или применяя запахи), охотник может заманить свою добычу и направить её туда, куда ему нужно.

Чтобы создать приманку, проведите *проверку навыка «Учёный»* против ПР 5 (с использованием *факторов*: физика или инженерное дело, польза). При создании приманки может оказать *помощь* другой персонаж с *навыком «Охотник»* или *«Знаток зверей»*, а также тот, у кого есть подходящее *знание*.

Засидки и камуфляжи

+1К при проверке *Финта*. Охотник может расположить в нужном месте засидку или одеться в камуфляж, чтобы обмануть свою добычу.

Оружие схватки

В *схватке со зверем* мыши могут пользоваться обычным *оружием*, потому что оно подходит как для обычной *схватки*, так и для *схватки со зверем*.

СМЕРТЬ И УБИЙСТВО

Страж может погибнуть при исполнении. Такой риск действительно существует. Также он сам может лишить кого-то жизни, выполняя задачи, стоящие перед Стражей. Печально, но факт.

Смерть не может случиться в результате одной *обычной* или *встречной проверки*. Персонаж или его противник могут погибнуть только во время *конфликта* и лишь в том случае, если такой результат связан с *целью конфликта* или является *целью конфликта*. Если задумали убить противника, сообщите об этом до начала *конфликта*.

Мышиные ограничения

Мышь мало кого может убить. В главе ***Обитатели территорий*** есть удобная таблица, демонстрирующая некое подобие пищевой цепочки, в которой перечислены *звери*, встречающиеся на Территориях. Эта таблица называется *«Природный порядок»*. Во время *сражения* можно попытаться убить только того, кто находится в этой таблице ниже, на одном уровне или на один уровень выше, чем ваш персонаж. Убить *зверя*, расположенного в таблице намного выше вашего персонажа, получится только во время *войны* или особого *научного конфликта*.

Смерть и компромиссы

Если ваши стражи поставили *целью конфликта* чью-то смерть, используйте специальные правила, указанные в данном разделе. В остальных случаях используйте обычные правила победы и *компромисса*.

Победа в смертельной схватке

- Если патруль хочет убить нескольких персонажей противника во время *схватки*, стражи должны одержать победу либо без возможности *компромисса*, либо потеряв совсем мало *очков диспозиции*. Только тогда их противник будет убит и всё будет кончено.
- Если мышиный страж побеждает в *конфликте* один на один, потеряв лишь немного *очков диспозиции*, его противник может совершить один предсмертный поступок. Смерть противника может наступить здесь и сейчас, или же он может из последних сил добраться в свой родной город, в свой дом или другое место, чтобы умереть там.
- Если патруль победил с *разумным компромиссом* в схватке с группой противников, значит один или два противника были убиты, а остальные были ранены, но остались в живых.
- Если в *конфликте* один на один страж победил с *приемлемым компромиссом*, существует два варианта дальнейших событий. Противник может просить о пощаде в качестве *компромисса*, и страж может согласиться. Или страж может в любом случае прикончить противника, но для этого придётся пойти на *вынужденный компромисс*, в результате чего,

например, все вокруг станут считать этого стража хладнокровным убийцей.

- Если патруль победил с *приемлемым компромиссом* в схватке с группой противников, один страж патруля считается погибшим. Все остальные получают *состояния* «*Раненый*» и «*Усталый*».

- Если патруль или один страж одержал победу с *вынужденным компромиссом*, противники прикинулись мёртвыми, но на самом деле остались живы, хотя и были серьёзно потрёпаны. В таком случае они получают все *состояния*, а *способности* «*Ресурсы*» и «*Связи*» каждого из них уменьшаются на единицу! Все думают, что они погибли, но на самом деле они остались живы. Они ещё смогут оправиться от своего поражения — это и есть результат *вынужденного компромисса!*

Проигрыш в смертельной схватке

- Если команда, состоящая из одного или нескольких персонажей игроков,

проиграла в схватке на смерть без возможности *компромисса*, значит все участники команды погибли, а противник не получил ни единой царапины.

- Если команда, состоящая из одного или нескольких персонажей игроков, проиграла в схватке на смерть с *разумным компромиссом*, все участники команды считаются смертельно раненными. Прежде чем погибнуть, они могут сделать что-то напоследок или ранить кого-то из противников.

- Если *команда*, состоящая из одного или нескольких персонажей игроков, проиграла в схватке на смерть с *приемлемым компромиссом*, персонажи игроков могут просить противников о пощаде или могут постараться продать свою жизнь подороже, получив взамен *вынужденный компромисс*.

- Если *команда*, состоящая из одного или нескольких персонажей игроков, проиграла в схватке на смерть с *вынужденным компромиссом*, это значит, что персонажей игроков, скорее всего, бросят на поле боя, посчитав убитыми, но, если кто-то из игроков захочет, он может пожертвовать своим персонажем, чтобы покалечить кого-то из противников, отрубив ему руку или ногу или нанеся другое *увечье*. Покалеченный сразу должен получить *черту* первого уровня, отражающую полученное *увечье*.

Потеря персонажа

Что может быть хуже потери персонажа?! Во-первых, вы выбываете из игры до конца *игровой сессии*. Во-вторых, это просто ужасно! Ваш персонаж навсегда выходит из игры.

После того как вы справитесь с потерей, вы можете поступить одним из двух предложенных способов. Создать нового персонажа и снова присоединиться к группе в начале следующей *игровой сессии*. Или попробовать стать ведущим и придумать новое *задание*. Дело в том, что иногда лучший способ справиться с потерей — это поиграть какое-то время против патруля.

Братья по оружию должны похоронить вашего персонажа и сказать несколько прощальных слов. Каждую *зиму* в Локхэйвене проходит траурная церемония, на которой стражи вспоминают всех мышей, отдавших свои жизни, служа в Мышиной Страже. Когда в вашей игре наступит *зима*, вам стоит обыграть этот эпизод. Загляните также в раздел **Потеря персонажа** в главе ***Задание*** — там можно найти что-то полезное по этому поводу.

СОСТОЯНИЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

**Наша шёрстка и наши кости — это сосуд,
в котором заключены наши будущие успехи,
предстоящие поступки и задуманные желания.
Относитесь к нему бережно и сложете
сохранить его содержимое.**

— Шиван, Матриарх покровительница лекарей

Жизнь стража не сахар. Приходится патрулировать в любую погоду, много и тяжело трудиться и противостоять разным злодеям. Такая служба может измотать кого угодно. Чтобы справиться с трудностями, возникающими на пути, страж должен следить за своим физическим здоровьем и психическим состоянием. Если он ослабнет, он пропадёт, а если пропадёт он, пропадут и Территории. Поэтому страж не имеет права на слабость!

Чтобы отобразить последствия такой жизни, в игре используется пять *состояний*: *«Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»*, *«Усталый»*, *«Раненый»* и *«Больной»*.

Все мыши-стражи начинают первое приключение здоровыми, отдохнувшими и счастливыми. После начала *задания* и появления проблем они, скорее всего, быстро получат *состояние «Разозлённый»* или *«Усталый»*.

Голод и Жажда

Состояние «Голодный/Испытывающий жажду» ослабляет стража перед лицом опасности. Один мышиный мудрец сказал: «Страж силён желудком». Помните, что сытый страж — это смелый страж.

Состояние «Голодный/Испытывающий жажду» отнимает 1 от *диспозиции команды* при любом *конфликте*.

Злость

Служба в Страже может вывести из равновесия кого-угодно. Долг стража — заботиться о других и решать их проблемы, поэтому мыши идут к стражам со всех концов Территорий и отдают в их лапы решение своих проблем. Очень важно, чтобы страж сохранял хладнокровие и объективность, когда разбирается с этими вопросами.

Состояние «Разозлённый» отнимает 1 от *диспозиции команды* в *конфликтах*, в которых задействована *способность «Воля»*.

Как Саксон, так и Кензи получили состояние «Разозлённый», когда вступили в конфликт с Келанавом в его доме. Они получили штраф -1у к диспозиции своей команды во время спора.

Усталость

Труд стражей безостановочен и изнурителен. Работе не видно конца, и тем не менее нельзя забывать об отдыхе. Усталый страж может поставить выполнение задания под угрозу.

Состояние «Усталый» отнимает 1 от *диспозиции команды* при любом *конфликте*.

Ранение

Стражи рискуют своей жизнью каждый день. При этом они часто получают ранения. *Состояние «Раненый»* оказывает сложное воздействие. Такое *состояние* не выводит стража из игры, но серьёзно влияет на его *способности* и *навыки*.

Состояние персонажа *«Раненый»* даёт *штраф* -1К при *проверках способностей «Природа»*, *«Здоровье»* и *«Воля»*, а также при *проверках навыков*. Это *состояние* не даёт *штрафа* при *проверках способностей «Ресурсы»* и *«Связи»*, также как и при *проверках способностей «Воля»* и *«Здоровье»* при попытке *восстановления*.

Рейтинг навыка «Боец» у Рэнда равен 5. Однако он получил состояние «Раненый», поэтому при дальнейших проверках рей-

тинг его навыка «Боец» временно будет снижен до 4.

Рейтинг способности «Здоровье» у Рэнда равен 4. Он получил состояние «Раненый». Теперь, если игрок захочет использовать его способность «Здоровье», чтобы разрешить ничью, рейтинг этой способности будет считаться равным 3. Но, если игрок захочет использовать способность «Здоровье», чтобы Рэнд смог восстановиться от состояния «Раненый», рейтинг этой способности всё ещё будет равен 4.

Болезнь

Патрулируя и в холод, и в дождь, находясь в диких местах без крыши над головой, страж может заболеть. Чтобы этого не случилось, важно хорошо питаться, держать себя в тепле и не промокать.

Состояние «Больной» даёт штраф -1К при *проверках способностей «Природа», «Воля»* и *«Здоровье»* персонажа, а также при *проверках* его *навыков*. Это *состояние* не даёт штрафа при *проверках способностей «Ресурсы»* и *«Связи»*, а также при *проверках способностей «Воля»* и *«Здоровье»* при попытке *восстановления*.

Когда рейтинг равен 0

Если *рейтинг способности* или *навыка* персонажа снизился до 0 из-за *состояния «Раненый»* или *«Больной»*, нельзя проводить *проверку* этой *способности* или этого *навыка*, пока персонаж не восстановится от полученного *состояния*. Также персонаж

не сможет получать *помощь* от других или оказывать *помощь* самому себе, а управляющий им игрок не сможет тратить *баллы личности* при *проверке* данного *навыка* или данной *способности*.

Несколько состояний сразу

Можно получить сразу несколько *состояний*. Персонаж игрока может одновременно быть в *состоянии «Усталый», «Разозлённый» и «Голодный/Испытывающий жажду»*,; или в *состоянии «Больной»* и *«Раненный»*; или получить любую другую комбинацию *состояний*. При получении персонажем определённых *состояний* персонаж получает штрафы в определённых игровых ситуациях. Если в какой-то ситуации к персонажу можно применить *штрафы* двух разных *состояний*, применяйте оба.

Например, если страж и «Разозлённый», и «Усталый», его команда получает штраф -2у к диспозиции при конфликтах, связанных с применением способности «Воля» (-1у, потому что он «Разозлённый» и -1у, потому что он «Усталый»). Однако во время схватки диспозиция его команды уменьшается только на 1у, потому что он «Усталый» (состояние «Разозлённый» на диспозицию в схватке не влияет).

Если проверка не пройдена

Если игрок *не прошёл проверку*, ведущий может разрешить его персонажу преодолеть *препятствие*, но при этом наложить на него *состояние*. Вот несколько предложений о том, какие *состояния* следует накладывать при каких *проверках*:

- *Состояние «Голодный/Испытывающий жажду»* можно наложить, если игрок *не прошёл* любую *проверку*.
- Если игрок *не прошёл проверку навыков «Оратор», «Манипулятор»* или *«Переговорщик»*, можно наложить *состояние «Разозлённый»*.
- При неудаче во время *проверки навыков «Следопыт», «Охотник», «Разведчик»* или *способности «Природа»* (при *Беге* или *Лазании*) можно наложить *состояние «Усталый»* или *«Раненный»*.
- При неудаче во время *проверки* ремесленных *навыков* (таких как *«Кузнец»* или *«Пекарь»*) можно применить *состояние «Разозлённый»* или *«Усталый»*.
- Если игрок *не прошёл проверку* академических *навыков* (таких как *«Картограф», «Учёный», «Архивариус»*), к его персонажу можно применить *состояние «Усталый»*. Исследования и чтение — тяжёлая работа!
- Если игрок *не прошёл проверку навыка «Боец»* или *способности «Природа»*, разрешается применить *состояние «Раненый»*.

Состояния и времена года

В главе ***Времена года*** говорится, что тяжёлые погодные условия могут быть очень опасными. Они усиливают частоту, с которой накладываются *состояния* и силу их воздействия.

Если игрок *не прошёл проверку*, когда его персонаж находился в определённых по-

годных условиях, ведущий может наложить на этого персонажа *состояние* по правилам текущего (в мире игры) *времени года*. Когда персонаж попадает в тяжёлые погодные условия, ведущий может попросить игрока провести *проверку способности «Здоровье»* персонажа, чтобы выяснить, как такая погода на него повлияла. Если игрок *не пройдёт* эту *проверку*, его персонаж также получает *состояние* по правилам *времени года*.

Состояния во время конфликта

Состояния играют значительную роль во время *конфликтов*. Они влияют на *стартовую диспозицию*, их можно указать в *цели конфликта*, а также получить в результате *компромисса*.

Состояния и диспозиция

Сделайте бросок для определения *стартовой диспозиции* своей *команды* (не забудьте добавить положенные *бонусы*). Из полученного числа вычтите *штрафы* за *состояния* членов *команды*.

В некоторых *конфликтах состояния «Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»* и *«Усталый»* могут повлиять на *стартовую диспозицию*.

Состояния «Раненый» и *«Больной»* влияют на все броски, кроме тех, которые делаются при *проверке способности «Ресурсы»* и *«Связи»*, а также при *проверке способности «Воля»* и *«Здоровье»* для *восстановления*. Так как *состояния «Раненый»* и *«Больной»* дают *штраф* -1К при *проверке способности «Воля»* и *«Природа»*, они ещё и влияют на *стартовую диспозицию* в *конфликтах* любого типа.

Повторяющиеся *состояния* членов команды влияют на её *стартовую диспозицию* только один раз.

Если персонаж «Разозлённый», а его напарник «Усталый», команда теряет 2 очка диспозиции во время спора. Если же оба персонажа «Разозлённые», команда теряет только 1 очко.

Состояния как результат компромисса

Состояние можно наложить в результате *компромисса* при завершении *конфликта*. Оно может быть единственным условием или одним из нескольких условий *компромисса*.

После *схватки* в качестве *разумного компромисса* можно наложить на победителя *состояние «Усталый»* или *«Разозлённый»*. В качестве *приемлемого компромисса* — *состояние «Раненный»*. В качестве *вынужденного компромисса* два из трёх следующих *состояний* — *«Усталый»*, *«Разозлённый»*, *«Раненый»*.

Как вариант, после *схватки состояние «Усталый»* или *«Разозлённый»* может стать частью *разумного компромисса*, содержащего и другие условия. А *состояние «Раненый»* — частью *приемлемого компромисса* в сочетании с другими условиями или состояниями.

После завершения *спора* или *речи состояние «Разозлённый»* или *«Усталый»* можно наложить на победителя в качестве *разумного компромисса. Состояния «Голодный/Испытывающий жажду»* и *«Разозлённый»* — в качестве *приемлемого компромисса. Состояния «Больной»* и *«Усталый»* — в качестве *вынужденного компромисса.*

Как вариант, после *спора* или *речи состояние «Усталый», «Голодный/Испытывающий жажду»* или *«Разозлённый»* может стать частью *разумного компромисса,* содержащего и другие условия. *Состояние «Больной»* может стать частью *вынужденного компромисса* наряду с другими условиями.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Состояния обременяют. Они снижают эффективность действий стража. Заставляют его тратить время на отдых и прочие действия, с помощью которых от *состояний* можно избавиться. В правилах по *восстановлению* описаны *препятствия* и ситуации, при помощи которых можно снять *состояние* с персонажа. *Проверки* на *восстановление* можно проводить во время *Хода игроков* (каждая будет стоить один *проверочный балл* или одну *бесплатную проверку*) или во время *Хода ведущего* (каждая будет стоить два *проверочных балла*).

Препятствия, которые надо преодолеть для *восстановления* от *состояний* перечислены в *бланке персонажа.*

В один *ход* разрешается провести только одну *проверку* на *восстановление* от каждого из имеющихся в данный момент у персонажа *состояний.* Например, во время *Хода игроков* за один *проверочный балл* (или *бесплатную проверку*) можно один раз попробовать *восстановиться* от *состояния «Разозлённый»,* если не получилось снять это *состояние,* следующую попытку *восстано-*

виться от него можно совершить уже в *Ход ведущего* и за два *проверочных балла*.

Если игрок *прошёл проверку*, он снимает *состояние* со своего персонажа. Персонаж избавляется от *штрафов* данного *состояния* до тех пор, пока не заработает его снова.

Избавившись от всех *состояний*, персонаж становится полностью здоровым. Он снова в идеальной форме!

Очерёдность восстановления

Каждое *состояние* по-своему опасно. От них избавляются в определённом порядке: сначала от *состояния «Голодный/Испытывающий жажду»*, затем от *состояния «Разозлённый»*, потом от *состояния «Усталый»*, после от *состояния «Раненый»* и в самом конце от *состояния «Больной»*.

Сначала нужно напиться и подкрепиться, только после этого может пройти злость.

Голод и жажда

От *состояния «Голодный/Испытывающий жажду»* можно избавиться, только наевшись и напившись. Проведите *обычную проверку навыка «Сборщик», «Повар», «Пивовар», «Пекарь»* или *способности «Ресурсы»*, чтобы добыть еду и питьё. Обычно *сложность* препятствия при такой *проверке* ПР 1, но ведущий может увеличить *сложность* из-за влияния каких-либо *факторов:* если мышь находится в дикой местности, из-за погодных условий или нехватки припасов в регионе и тому подобного. Если игрок *прошёл проверку*, считается, что его персонаж досыта наелся и вдоволь напился. *Состояние «Голодный/Испытывающий жажду»* снимается.

Ведущий может использовать персонажей, которыми управляет сам, чтобы накормить и напоить персонажей игроков. Члены семьи, друзья или наставники накормят и напоят персонажа, если тот попросит, при условии, что у них будет чем. Когда персонажа кормят и поят, *состояние* снимается — он наелся и напился!

Пока персонаж находится в *состоянии «Голодный/Испытывающий жажду»*, он не может избавляться от других *состояний*.

Если игрок *не прошёл проверку*, при помощи которой пытался добыть еду и питьё, его персонаж будет бурчать и ворчать до конца текущего *хода*. Игрок сможет провести новую *проверку* на *восстановление* только на следующем *ходу*.

Злость

Чтобы успокоить персонажа, находящегося в *состоянии «Разозлённый»*, проведите *обычную проверку способности «Воля»* против ПР 2. Если *проверка пройдена*, персонаж успокаивается и с него снимается *состояние*. В противном случае персонаж остаётся разозлённым. Следующую попытку *восстановления* можно провести на следующем *ходу*. Опишите, что сделал ваш персонаж, чтобы унять злость — прогулялся, почитал стихи, пнул жука!

Кензи расстроен тем, что кто-то продаёт секреты Локхэйвена. Поэтому он получает состояние «Разозлённый». Во время Хода игроков игрок решил воспользоваться бесплатной проверкой, чтобы избавить Кензи от этого состояния. Он проводит проверку способности «Воля» Кензи против ПР 2, для чего бросает 5 кубиков. Если проверка будет пройдена, Кензи избавится от состояния, если не пройдена, Кензи останется расстроенным.

Усталость

Состояние «Усталый» можно преодолеть двумя способами: хорошим ночным сном или *проверкой способности* «Здоровье» против ПР 3. Если *проверка пройдена*, персонаж собирается с силами и «получает» второе дыхание. Если *проверка не пройдена*, персонаж остаётся усталым до следующего *Хода игроков*.

Хорошенько выспаться можно, воспользовавшись гостеприимством своих друзей, членов семьи, Гвендолин или успешно пройдя *проверку способности* «Ресурсы» против ПР 2 (снять комнату на постоялом дворе). Сон под открытым небом за хороший не считается. Если другого места для ночлега не предвидится, игрок должен провести *проверку способности* «Здоровье» персонажа против *ПР 3*.

Ранение

С *состоянием* «Раненый» придётся повозиться. Можно провести *проверку способности* «Здоровье» против ПР 4, чтобы преодолеть боль и связанные с ней неудобства. Если *проверка* будет *пройдена*, персонаж избавляется от этого *состояния*, а с ним и от *штрафов*. Если *проверка не пройдена*, персонаж останется раненым, пока не найдёт лекаря.

Рэнд был ранен во время Зимней Войны. Чтобы восстановиться, его игрок провёл проверку способности «Здоровье» Рэнда против ПР 4, но не прошёл её. Теперь Рэнд сможет избавиться от состояния только при помощи лекаря.

Чтобы залечить рану, лекарь должен провести *проверку навыка* «Лекарь» против ПР 3. Если *проверка пройдена*, персонаж избавляется от *состояния*, а с ним и от *штрафов*.

Если лекарь *не прошёл проверку навыка*, *состояние* «Раненый» всё равно снимается, но не полностью. Ведущий выбирает один *навык* или одну *способность* (кроме *способности* «Ресурсы» и «Связи») персонажа — *рейтинг* этой *способности* или этого *навыка* снижается на 1 навсегда. В дальнейшем можно снова поднять свой *рейтинг*, используя *развитие*, правила которого описаны в главе ***Способности и навыки***.

Гвендолин отправила лекаря, чтобы тот позаботился о Рэнде. Лекарь не прошёл проверку своего навыка против ПР 3. Поэтому ранение Рэнда становится постоянным. Ведущий берёт у игрока бланк персонажа и понижает на единицу способность «Здоровье» Рэнда, затем говорит: «Он стал хромать на одну ногу».

Теперь Рейтинг способности «Здоровье» Рэнда снижен с 4 до 3, зато Рэнд восстановился и уже не получает штраф -1К при проверках способностей и навыков.

Если бы лекарь прошёл проверку, Рэнд не только избавился бы от состояния и штрафа -1К при проверках, но и не получил бы хромоту и не потерял бы единицу способности «Здоровье».

Как вариант, игрок может сообщить, что после получения *ранения* его персонаж не будет обращаться к лекарю. В таком случае персонаж сразу *восстанавливается* от *состояния* и получает *постоянное ранение* по правилам, описанным выше. Так можно поступить только в *Ход игроков*. На такой поступок не надо тратить *бесплатную проверку* или *проверочный балл*.

Иногда на задании нет возможности дожидаться лекаря. Легче получить постоянное ранение, но избавиться от штрафа при проверках навыков и способностей.

Болезнь

Чтобы перебороть *состояние «Больной»*, надо провести *проверку способности «Воля»* против ПР 4. Если *проверка пройдена*, болезнь уходит, а *состояние* снимается. Если *проверка не пройдена*, болезнь не пройдёт, пока персонажу не поможет лекарь.

Лекарь должен провести *проверку* своего *навыка «Лекарь»* против ПР 4, чтобы излечить больного. При *успехе* болезнь отступает и *состояние* снимается. Если же лекарь *не прошёл проверку*, *состояние* всё равно снимается, но болезнь навсегда снижает один *навык* или одну *способность* (кроме *способностей «Ресурсы»* и *«Связи»*) персонажа на единицу. Какой *навык* или какая *способность* будут *снижены*, решает ведущий. В дальнейшем можно снова поднять свой *рейтинг*, используя правила *развития*, описанные в главе ***Способности и навыки***.

Как вариант, игрок может сообщить, что во время *болезни* его персонаж не будет обращаться к лекарю. В таком случае персонаж сразу *восстанавливается* от *состояния* и получает постоянное ранение по правилам, описанным выше. Так можно поступить только в *Ход игроков*. На такой поступок не надо тратить *бесплатную проверку* или *проверочный балл*.

Сюжетные повороты, состояния и восстановление

Если игрок *не прошёл проверку* на *восстановление* от *состояния*, это не приводит к *сюжетному повороту* или к получению нового *состояния*. Если игрок *прошёл проверку*, *состояние* исчезает. Если игрок *не прошёл проверку*, его персонажу придётся бороться с *состоянием* по правилам, описанным выше.

ВРЕМЕНА ГОДА

Облака и листья, земля и ветер
даруют знания о перемене погоды.
Но не все бури в жизни удастся предсказать.

— отрывок из «Полевого справочника наблюдателя за погодой», выдаваемого всем стражам.

Важную роль в жизни мышей играют *времена года* (или *сезоны*). В этой главе описаны особенности каждого *времени года* и приведены подробности о погоде; *зверях*, которых можно повстречать; природных условиях; задачах Стражи, характерных для каждого *времени года*; важных событиях в жизни мышей, а также возникающих трудностях.

В этой главе упоминаются мыши, ласки и другие *звери*. Все они подробно описаны в главе ***Обитатели Территорий***. Здесь же внимание сосредоточено на более глобальных вещах: климатических условиях и их влиянии на жизнь мышей.

Эта глава прежде всего будет полезна ведущему для создания *препятствий* на пути игроков. Но, если получится, её следует прочесть и игрокам. Так они смогут лучше понять жизнь стражей.

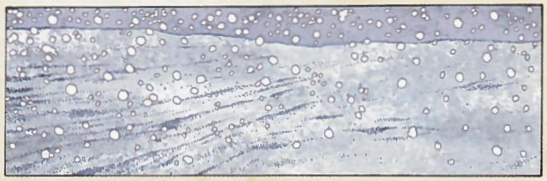
СЕЗОННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПОГОДЫ

У каждого *времени года* свой характер. Весна беспечна, лето покладисто, осень непредсказуема, а зима стабильна, но смертельно холодна. Каждый *сезон* будет описан с точки зрения характерных и не характерных для него погодных условий: ясное небо, дождь, снег и тому подобное.

В начале каждой *игровой сессии* ведущий устанавливает *погоду*. Далее *погоду* можно изменить одним из двух следующих способов: игрок может воспользоваться *навыком «Наблюдатель за погодой»* своего персонажа; или ведущий может применить *сюжетный поворот*, связанный с изменением погодных условий (если игроки *не пройдут* какую-то из *проверок* по ходу игры).

Сила времени года

Чтобы показать, каким нестабильным может быть то или иное *время года*, каждому из них присвоен *рейтинг*. *Рейтинги* указаны в скобках в заголовках разделов, посвящённых *погоде* каждого из *времён года*. Также найти эти *рейтинги* можно на *шкале времён года*, приведённой далее в этой книге, и в *бланке ведущего*. При использовании *навыка «Наблюдатель за погодой»* проводится *встречная проверка* этого *навыка* против *рейтинга времени года*. Подробнее об этом говорится в описании *навыка «Наблюдатель за погодой»* в главе ***Способности и навыки***.



СМЕНА ВРЕМЁН ГОДА

Существует два способа определить, когда и как меняется *время года*. Первый очень простой. До начала игры ведущий принимает решение о том, сколько *заданий* можно выполнить в течение одного *времени года*. Второй способ — использовать *шкалу времён года*, имеющуюся на *бланке ведущего* и приведённую далее в этой книге.

Задания и времена года

Легче всего менять *времена года*, пользуясь следующим принципом — — одно *задание* на один *сезон*. Проведите одно *задание весной*, второе — *летом*, а третье — *осенью* и завершите патрулирование. После этого проведите *Зимнюю сессию*. Таким образом, год службы в Страже пройдёт всего за четыре *игровые сессии*. При этом помните: *зима* для мышей — время отдыха. Обычно стражи не выходят на патрулирование и не выполняют *задания зимой*, а восстанавливают силы.

Если вам кажется, что времена года меняются слишком быстро, увеличьте количество *заданий*. Попробуйте провести два *задания весной*, два — *летом* и одно — *осенью*. Не стоит проводить более трёх *заданий* за один *сезон*.

Шкала времён года

Если для смены *сезонов* в игре вы пользуетесь *шкалой времён года*, продолжительность разных *сезонов* в игре станет разной. Она будет измеряться кружочками на *шкале*: у *весны* будет три, у *лета* — четыре, у *осени* — два, а у *зимы* — пять кружочков.

Кружочки на приведённой ниже *шкале* обозначают, сколько *сюжетных поворотов*, связанных с переменой *погоды*, может применить ведущий, прежде чем в игре сменится *сезон*. В случае если ведущий решает использовать *погоду* (начался дождь или снег, стало жарче, холоднее и тому подобное), когда кто-то из игроков *не прошёл проверку*, это будет считаться меняющим *погоду сюжетным поворотом*.

Обратите внимание, что на *шкале времён года* обозначенный цифрой *рейтинг сезона* (который использует ведущий при встречных *проверках* против *навыка «Наблюдатель за погодой»* персонажа) и обозначенная кружочками продолжительность *сезона* имеют разные значения и указаны по-разному. Запомните, что это разные вещи!

На шкале времён года у осени 2 кружочка. Это значит, что в игровом мире зима придёт на смену осени после того, как ведущий применит два сюжетных поворота, меняющих погоду осенью. А вот продолжительность весны на шкале времён года равна 3. Поэтому лето в игре сменит весну только после трёх сюжетных поворотов, связанных с изменением погоды весной.

Обычно подобные сюжетные повороты происходят раз за сессию, но может случится и так, что в одну сессию произойдёт столько подобных сюжетных поворотов, сколько требуется для смены сезона!

Сюжетные повороты, меняющие *погоду*, могут происходить в игре довольно часто. Один может случиться на этой неделе, другой — на следующей. Если по ходу игры *погода* изменилась количество раз, равное продолжительности текущего *времени года*, события следующей *игровой сессии* должны разворачиваться с приходом нового *времени года*.

Если игра прервалась на середине короткого *задания*, разрешается продолжить это *задание*, не меняя *времени года*. Но следующее *задание* должно начаться с приходом нового *времени года*.

Правила этого раздела передают в игре неизбежность смены *времён года*. Ведущий ставит в кружочках *шкалы времён года* отметку за каждый *сюжетный поворот*, изменивший погодные условия в игре — таким образом он понимает, какая должна быть *погода* в текущий момент игры. Например, чем ближе приход *зимы*, тем холоднее становится *осень*, и даже может выпасть снег.

ВЕСНА

Весна — очень напряжённое и опасное время для мышей. Всё живое на Территориях (включая населяющих Территории *зверей* и мышей) пробуждается, греется на солнце и ищет пропитание.

Весенняя погода (6)

Весна на Территориях прохладная и короткая. Ранней *весной* идёт снег, а ближе к лету начинаются дожди. Когда не падает снег и не идёт дождь, дни солнечные.

Ясно и тепло

Хотя *весенняя погода* часто бывает сурова и непредсказуема, ближе к *лету* она смягчается и теплеет, становясь всё жарче. Спокойные и ясные весенние деньки — самое прекрасное время на Территориях.

Весенний снегопад

После месяца холодной, спокойной и сухой погоды в конце *зимы весна* обычно сообщает о своём приходе чередой метелей.

Снегопад *может* использоваться как *фактор* при *проверке* любой *способности* или любого *навыка*, если эта *способность* или этот *навык* применяются под открытым небом.

Если игрок *не прошёл проверку*, когда персонаж делал что-то в снегопад, персонаж *может* получить *состояние «Усталый»* или, если уместно, *состояние «Больной»*. Но только в том случае, если ведущий не хочет использовать *сюжетный поворот*.

Когда персонаж долго находится под снегопадом, ведущий *может* потребовать провести *обычную проверку способности «Здоровье»* персонажа против ПР 3. Если игрок *не пройдёт проверку*, персонаж *должен* получить *состояние «Больной»*.

Весенний дождь

Когда дни становятся теплее, на смену снегопадам приходят весенние дожди. Обычно они холодные и обильные и длятся не более одного-двух дней.

Весенний дождь *может* использоваться как *фактор* при любой *проверке* действий персонажа, совершённых под открытым небом.

Если страж путешествует, сражается или работает под дождём, ведущий *может* потребовать провести *обычную проверку способности «Здоровье»* этого персонажа против ПР 3. Если игрок *не пройдёт* эту *проверку*, его персонаж *должен* получить *состояние «Усталый»*.

Весенняя гроза

В конце *весны*, когда прохладный воздух встречается с тёплыми южными ветрами, на земли Мышиных Территорий обрушиваются внезапные грозы.

Весной в лесах и на полях Территорий ещё слишком влажно из-за снега, поэтому пожары от ударов молний обычно не происходят. Однако случайный удар молнии может расколоть дерево и тем самым навредить какому-нибудь мышиному поселению.

Весенние грозы несут опасность ливневых паводков. Внезапное выпадение осадков на ещё замёрзшую землю, которая не способна впитать влагу, представляет серьёзную угрозу для мышей. Ливневые паводки могут сильно навредить целым городам или даже полностью их разрушить; смыть мосты и размыть тропы. Во время таких паводков у Стражи всегда много работы.

Гроза *должна* использоваться как *фактор* при проверке любого *навыка* персонажа, если он применяется под открытым небом. Если игрок *не пройдёт проверку* этого *навыка*, его персонаж *может* получить *состояние* «*Раненый*».

Не по сезону холодно

Бывает, что из-за нехарактерного похолодания реки остаются замёрзшими, а снег продолжает лежать на земле. При *проверке навыка* «*Сборщик*», а также *способности* «*Природа*» (если используется *природная особенность* мышей *Поиск припасов*) такая *погода должна* использоваться как *фактор*. В такую нехарактерно холодную погоду используйте правила *зимней погоды* вместо правил *весенней погоды*.

Не по сезону тепло

Бывает, что весеннее тепло наступает неожиданно рано. И хотя поначалу это приносит радость, особенно после сильных зимних холодов, весенние дожди и бы-

строе таяние снега приводят к образованию липкой грязи, опасным разливам рек и обширным наводнениям.

Во время таких наводнений мышам нужно искать альтернативные способы перемещения (например, плоты и лодки) в местах, где они обычно передвигаются пешком. Передвижение по затопленным местам опасно. Если вы *не пройдёте проверку* при совершении каких-либо действий, ваш страж *может* получить *состояние «Больной»* или *«Раненый»* или даже утонуть.

Звери весной

Весенняя пора — очень активное время. *Звери*, проводившие *зиму* в спячке, выбираются из своих берлог и нор. Ими движет ненасытный аппетит. Хищники, голодавшие всю *зиму*, выходят на охоту. У многих *зверей* начинается гон, что делает их довольно опасными.

Звери, которые завели потомство *осенью* и *зимой*, сейчас заботятся о своём молодняке. Волки, лисы и койоты стараются прокормить своих детёнышей. Поэтому они борются за территорию и чутко охраняют её от любых посягательств, ведь их слабый и уязвимый молодняк тоже привлекает хищников.

Поздней *весной* перелётные птицы стаями возвращаются в свои северные жилища. Они с готовностью набрасываются на любую найденную пищу. Налетевшая стая таких птиц может уничтожить семена и посевы целой области, не оставив почти ничего живущим там мышам и травоядным *зверям*.

Дикая местность весной

В это *время года* природа обманчива, особенно в самом начале *весны*. Мышам приходится пробираться по местам, хранящим на себе отпечаток *зимы* (покрытым снегом и льдом), и при этом бороться с бурным ростом растительности, вязкой грязью и появляющимися повсюду холодными ручьями.

Новая растительность уничтожает ранее проложенные тропы. Чтобы проложить новые или расчистить старые, требуется использовать *навык «Следопыт»*.

Уборка побегов и корней, которые разрушают стены застав, а также фундаменты строений в селениях и городах, требует использования *навыка «Разнорабочий»*.

Преодоление бурных ручьёв и рек требует *проверки навыка «Корабел»* или очень сложной *проверки навыка «Следопыт»*.

Весенние задачи и обязанности

Для мышей весна — время обновления жилищ изнутри и снаружи. Жители поселений должны также обновить запасы строительных материалов (в основном коры и дерева) и растительной пищи (древесных почек и побегов). Но обязанностей намного больше.

Граница

Всю *зиму* учёные Подъельника варят новые порции пахучего отвара, который требуется для поддержания Границы. Вес-

ной по приказу Гвендолин патрули доставляют бочки с отваром в те места Границы, где требуется обновить запах, а затем разливают там отвар или делают пахучие отметки.

Это жизненно важная задача, потому что, если Границу вовремя не обновить, на земли Территорий вторгнутся крупные хищники. Чтобы обновить Границу в нужных местах, проводится *проверка навыка «Следопыт»*. Чтобы верно отмерить дозу вонючего отвара, проводится *проверка навыка «Учёный»* вместе с *навыками «Знаток зверей»* и *«Охотник»*.

Пчеловодство

Если в это время пчелы стали строить новый улей, о них может позаботиться страж с *навыком «Пчеловод»*.

Растениеводство

На почве Территорий плохо приживаются посевы зерновых. Тем не менее в некоторых поселениях встречаются упрямые мыши, которые выращивают урожай и ухаживают за ним, несмотря на все трудности. Чтобы посеять, вырастить и затем собрать зерновые, проведите *обычную проверку навыка «Сборщик»* против ПР 6. Помощь могут оказать мыши с *навыками «Разнорабочий»* и *«Учёный»*.

Восстановительные работы

Зимняя погода — суровое испытание для мышиных жилищ. *Весной* ремесленники и разнорабочие принимаются восстанавливать всё, что было разрушено за *зиму*. Для устранения физических повреждений нужны мыши с *навыками «Плотник»*, *«Каменщик»* и *«Учёный»*. Во время работы их обязательно надо защищать от голодных хищников или падальщиков, которые могли забрести на земли Территорий.

Пополнение запасов

Те, кто не занят ремонтом и строительством, суетятся в поисках семян, побегов и мягкой коры. Задача по защите этих мышей лежит на плечах стражей.

Если после *зимы* в одном поселении осталось больше запасов, чем в другом, излишки могут быть обменяны на услуги или проданы. Стражей часто привлекают для сопровождения торговых караванов по заснеженным и слякотным весенним тропам.

Спасательные операции

Помимо обязательной работы, борьбы с переменчивой погодой, паводками и хищниками, стражам приходится выручать тех, кто угодил в беду или потерялся. Нередки случаи, когда в путешествии патруль может наткнуться на мышей, отрезанных от суши неожиданно возникшим и быстро поднимающимся потоком воды, или на разъярённого скунса, который пытается добраться до забившихся под старый пень мышей. Конечно же, долг стражей — помочь этим несчастным!

Доставка почты

В зимнее время мыши пишут письма любимым из далёких городов. Де-

ловые мыши ведут записи о различных расчётах для инвесторов и партнёров, которые теперь следует доставить адресатам. У многих за зиму скапливаются поздравительные открытки и подарки для родственников из других мест. *Весной* на плечи Стражи также ложится задача по доставке почты. Даже Гвендолин, отправляя стражей на весенние *задания*, часто выдаёт им сумки с письмами, которые следует доставить в те места, куда отправляется патруль.

Весенние праздники

Весенняя Звезда

Повсюду на Территориях мыши ждут наступления *весны*. Они празднуют возрождение земли и её даров. Впервые после наступления холодов мыши могут отправиться в дорогу или посетить родных и друзей в других поселениях. Это время надежд и принятия решений. Местные жители радуются приходу гостей и готовы дать приют любому путнику. В праздник подаются свежие супы и напитки. А его наступление знаменует появление на юге небосклона Весенней Звезды.

ЛЕТО

После бурлящей энергией *весны* наступает лето — время, когда жизнь мышей наконец возвращается в нормальное русло, насколько это вообще возможно для мышей. Летом дни долгие и жаркие. Работы много, но её выполняют неторопливо. Первым днём лета на Территориях считается день летнего солнцестояния.

Летняя погода (4)

Лето жаркое и короткое, особенно знойно бывает в его середине, когда случаются сильные наплывы жары.

Тепло и жарко

Почти все летние дни на землях Территорий жаркие и влажные, без единого облака.

Если игрок *не пройдёт проверку*, когда в игре стоит жаркая погода, к его персонажу *можно* применить либо *состояние «Усталый»*, либо *«Голодный/Испытывающий жажду»*.

Летние дожди

Летние дожди — обычное дело ранним *летом*, а вот ближе к *осени* их становится все меньше и меньше.

Летний дождь *должен* использоваться как *фактор* при *проверке навыка «Следопыт»* и *«Разведчик»*, при этом он мягкий и тёплый, поэтому не вызывает других осложнений.

Грозовые ливни

Поздним летом на Территории обрушиваются грозовые ливни — внезапные и пугающие. Они всегда начинаются и прекращаются неожиданно. Когда *лето* выдаётся необычайно засушливым, удары молний во время грозовых ливней могут вызвать лесные пожары. Грозовые ливни нередко приводят к сильным паводкам, если перед этим долго стояла сухая погода, а случившийся ливень был достаточно продолжительным.

Подробнее о лесных пожарах и летних паводках говорится далее в подразделе **Дикая местность летом**.

Грозовой ливень *должен* использоваться как *фактор* при любых действиях, совершаемых во время него под открытым небом. Кругом шумно, ветрено и мокро. Мышей в прямом смысле сдувает с места. В случае если во время грозового ливня игрок *не пройдёт проверку* какого-либо физического действия, его персонаж, помимо прочего, *должен* получить *состояние «Раненый»*.

Наплывы жары

На Территории хотя бы раз за *лето* случается аномальная жара.

Если персонаж совершает действия, связанные с физическими нагрузками, когда над Территориями стоит аномальная жара, ведущий *может* потребовать от игрока провести *обычную проверку способности «Здоровье»* этого персонажа против ПР 3. Если игрок *не пройдёт проверку*, его персонаж *должен* получить *состояние «Больной»*.

Дикая местность летом

Летом земля покрывается густой растительностью. Для крупного *зверя* движение становится затруднительным, но юркие мыши без проблем пробираются по такой чаще. Однако из-за всей этой растительности становится сложнее замечать ориентиры и можно легко заблудиться. Ведущий *может* использовать подлесок в качестве *фактора* при *проверках навыков* «*Разведчик*» или «*Следопыт*». С другой стороны, ведущий *может* добавить *бонусный кубик* тому игроку, который проводит *проверку способности* «*Природа*», *навыка* «*Разведчик*» или «*Охотник*», стараясь сделать так, чтобы его персонаж остался в подлеске незамеченным.

Засуха

Лето без дождя может привести к засухе. Тогда земля станет сухой и твёрдой, а листва и стебли растений пожухнут и станут коричневыми.

Засуха *должна* использоваться как *фактор* при *проверках навыка «Сборщик»* или *способности «Природа»* (если используется мышиная *природная особенность Поиск припасов*).

Внезапные паводки

Грозовые ливни могут спровоцировать внезапные паводки. Если воды с неба падает больше, чем земля способна впитать, её излишки начинают стекать в низины. Чем больше становится воды, тем сильнее и быстрее она течёт, неся с собой ветки и всякий мусор.

Паводки называются внезапными, потому что их появление сложно предугадать. В основном они случаются во второй половине дня, когда вода за минуты сметает почти всё на каком-то участке земли.

С таким паводком невозможно бороться. Игрок *должен* провести *проверку способности «Природа»* против ПР 4, если его мышь была застигнута внезапным паводком. Если игрок *не прошёл проверку*, его персонаж *может* получить *состояние «Усталый»* или *«Раненый»*. Вместо этого, ведущий *может* использовать *сюжетный поворот*, в результате которого весь патруль может быть унесён потоком и персонажи окажутся там, где им быть совсем не нужно.

Лесные пожары

Самым ужасным бедствием для мышей считается лесной пожар. Такие пожары могут спалить целый мышиный город за считанные минуты.

Лесной пожар *может* возникнуть из-за удара молнии во время грозы или появиться в качестве *сюжетного поворота*, если игрок *не прошёл проверку навыка «Специалист по выживанию»*, *«Повар»*, *«Учёный»* или *«Военный»*, когда его персонаж совершал действие вне помещения с использованием огня.

Совершая персонажем любые действия для борьбы с пожаром или для спасения из огня, игрок *должен* провести *проверку способности «Здоровье»* персонажа против ПР 4. Если игрок *не пройдёт* такую *проверку*, его персонаж *должен* получить *состояние «Раненый»* или *«Больной»*.

Звери летом

Лето — активное время для *зверей*, обитающих на Территориях.

Совы и ястребы охотятся на мышей. Койоты и лисы всегда рады лёгкой добыче, а вот волкам интересна добыча покрупнее. Активно ведут себя и медведи, которые могут натворить дел, но *летом* им хватает еды, поэтому они редко разоряют мышиные запасы.

Даже суслики или белки-летяги иногда могут утащить и съесть каких-нибудь мышат, пока те ищут в лесу орехи.

В эту пору мышам постоянно создают проблемы росомахи и барсуки. *Летом* их мож-

но встретить где угодно из-за того, что они рыскают повсюду, расширяя свои охотничьи угодья.

И, конечно, постоянной проблемой для мышей становятся змеи и лягушки-быки. Они вечно голодны, а мыши для них главное лакомство.

Летние задачи и обязанности

Путешествия

В тёплую сухую погоду мыши не упустят случая отправиться в гости к родственникам или друзьям. В это *время года* между городами регулярно путешествуют караваны мышей. Их часто сопровождают стражи, которые направляются на *задание* или возвращаются с *задания*.

Работа

Летом мыши добывают камень, песок, древесину, глину и разные металлы. Поэтому каменщики, плотники, кузнецы и шахтёры очень заняты в это *время года*. Если стражи оказались в городе, к лидеру патруля могут обратиться городские власти с просьбой об охране таких специалистов за пределами города.

Строительство

Большинство крупных строительных проектов, как, например, возведение мостов или застав, а также наиболее трудоёмкие ремонтные работы в городах начинаются ранним *летом*. Гвендолин всегда отправляет патрули на охрану наиболее важных из этих проектов.

Сопровождение транспорта

Летом грузооборот между крупными мышиными поселениями растёт. Длинные, медленные, перегруженные караваны удобнее всего отправлять именно в нежаркие летние месяцы. Правда, такие караваны привлекают особое внимание хищников и падальщиков.

Птицы постоянно совершают налёты на тележки с зерном. Белки выпрыгивают из ниоткуда, чтобы стащить семена. Скунсы и барсуки действуют напролом, стараясь присвоить вообще всё, что везёт караван. Переправы также небезопасны из-за выдр, щук и каймановых черепах.

В задачи Стражи входит защита торговых путей и мышей, которые ими пользуются. Стражи также следят за тем, чтобы все и вся пришли в пункт назначения в целости и сохранности.

Летние праздники

Масфир

В длинные тёплые летние дни так и хочется праздника. Мыши из Меднолесья, Рощи Лилли и Вязолесья устраивают в своих городах четырёхдневный фестиваль. Во время фестиваля все предаются безудержному веселью, ведь скоро наступит пора жатвы, и поэтому надо успеть как следует отдохнуть.

Все четыре дня не прекращаются спортивные состязания: спарринги на мечах, стрельба из лука, лазание, гонки на лодках и тому подобное. А в конце дня снаружи городских ворот разжигают большой костёр, у которого чествуют победителей дневных состязаний.

ОСЕНЬ

Осень смывает память о *лете* холодными дождями, льющимися из серых туч. А после приносит заморозки и снег. *Осень* — — один из наиболее напряжённых *сезонов* на Территориях. Надо быстро собрать урожай и любые припасы, которые получится найти, а также подготовиться к *зиме* до первого снега, который застелет белым всю землю.

Осенняя погода (5)

Начинается *осень* даже приятно. Летняя жара отступает, и воздух становится скорее бодрящим, чем холодным. Но вскоре начинаются частые дожди и заморозки, а затем выпадает снег.

Осенние грозы

Грозы в осеннее время более долгие и свирепые, чем *летом*. Осенняя гроза *должна* использоваться как *фактор* при преодолении персонажем любых *препятствий* под открытым небом.

Если страж путешествует, сражается или работает под дождём, ведущий может потребовать провести обычную *проверку способности* «*Здоровье*» этого стража против ПР 3. Если игрок *не пройдёт проверку*, его персонаж получит *состояние* «*Усталый*» или «*Больной*».

Холодный дождь

Холодные осенние дожди затрудняют жизнь путникам и заставляют большинство мышей сидеть по домам. Холодный дождь *должен* использоваться как *фактор* при *проверке навыков «Следопыт»* и *«Разведчик»*.

Когда патруль совершает длительный переход под холодным дождём, требуется провести *проверку навыка «Специалист по выживанию»* кого-нибудь из персонажей, чтобы убедиться, что никто из стражей не заболел и не был деморализован. Если *проверка навыка* закончилась неудачей, ведущий может потребовать, чтобы каждый игрок провёл *проверку способности «Здоровье»* своего персонажа против ПР 2. Если кто-то из игроков не пройдёт эту *проверку*, его персонаж получит *состояние «Разозлённый»* или *«Больной»*.

Не по сезону жарко

В отдельные годы *осень* бывает необычайно жаркой. Это хорошо только на первый взгляд, долгий период жаркой погоды приводит к увеличению числа насекомых-вредителей, приносит в города эпидемии болезней и губит урожай. Если осень выдалась жаркой, используйте правила *летней погоды* вместо правил *осенней погоды*.

Не по сезону холодно

Иногда *зима* приходит раньше положенного. Это ужасное бедствие. Ранние заморозки и снег уничтожают урожай до того, как его успевают собрать. Если *осень* выдалась холодной, вместо холодных дождей и осенних гроз случаются снегопады и метели.

Звери осенью

Осень — тяжёлый и опасный период жизни мышей. Они всё время борются за скудеющие ресурсы с другими мелкими созданиями, такими как белки или птицы, а также с более крупными травоядными, например, оленями. Стражей могут привлечь, чтобы прогнать откуда-нибудь птиц или белок, чтобы затем в «расчищенных» местах собиратели смогли беспрепятственно передвигаться и искать припасы.

Умные белки могут проследить за мышами до их поселений и высмотреть места, где те хранят зерно. А позже вернуться, чтобы пробраться в хранилища и унести вкусные орехи и сушёные ягоды.

Хищники также выходят на охоту, чтобы запастись жирком перед зимними холодами. Лисы, барсуки и волки — голодны и охотно нападают на мышей.

Совы и ястребы и в это время года облетают лес в поисках добычи. Зато змеи, лягушки-быки и каймановые черепахи становятся вялыми и начинают впадать в зимнюю спячку.

Дикая местность осенью

Как только листва начинает желтеть и опадать, мир мышей преображается. С одной стороны, под покровом опавшей листвы мышам довольно просто и безопасно передви-

УРОЖАЙ

гаться с места на место незамеченными. Но только если они путешествуют в одиночку или маленькой группой. А вот караванам или большим группам приходится нелегко. Палая листва скользит под лапами и громко шуршит, если двигаться по ней, а не под ней, из-за этого мыши превращаются в лёгкую добычу для хищников.

Палая листва даёт преимущество тем персонажам, которые двигаются под ней. А вот для персонажей, которые хотят двигаться поверх неё, не привлекая внимания, листва *должна* использоваться как *фактор* во время *проверок навыка «Разведчик»* или *способности «Природа»*.

Мороз

С *осенью* приходят первые морозы. В большинстве случаев температура и мороз считаются частью погодных условий, а потому обычно используются по правилам раздела *осенняя погода*, вместе с тем мороз также влияет на поведение мышей, находящихся в *дикой местности*. Внезапное похолодание может быть смертельно опасным. При морозе ведущий *может* потребовать провести *проверку навыка «Специалист по выживанию»*. Если игрок *не пройдёт проверку*, персонажи могут получит *состояние «Больной»* или *«Раненый»*.

В мороз пропитание и воду трудно найти. Добыть воду из замершей лужи или озера непросто. Надо растопить или расколоть лёд. Для этого потребуется провести *проверку навыка «Специалист по выживанию»*.

Осенние задачи и обязанности

Осенью в обязанности Стражи входит в первую очередь защита всех тех, от кого зависит выживание мышей предстоящей холодной *зимой*: собирателей и жнецов, разнорабочих, плотников, каменщиков. Кроме того, сама Стража также должна подготовиться к наступлению *зимы*.

Собственные дела Стражи

В дополнение к бесчисленным задачам стражам надо подумать о собственных делах и проблемах. Осень — последний *сезон*, во время которого у стражей есть возможность завершить незаконченные дела прежде, чем вернуться в Локхэйвен. Осенью Гвендолин отправляет патрули только на особые, очень важные и секретные *задания*.

Сбор урожая

Судьба всех жителей Территорий зависит от того, насколько быстро и умело мыши соберут урожай и заготовят припасы на предстоящую *зиму*.

Сопровождение

Несмотря на сложности с передвижением, в этот период заключаются последние сделки и приобретаются последние товары. Если наземные пути становятся труднопроходимыми, мыши используют

водные маршруты. Товары погружаются на баржи, которые затем сплавляются по рекам под охраной смелых стражей.

Обновление Границы

До начала *зимы* Гвендолин обычно отправляет несколько патрулей, чтобы освежить и усилить запах на Границе.

Осенние праздники

Мортен-собиратель

Все мыши отмечают осеннее равноденствие большим многодневным фестивалем. Это самый крупный и самый долгий праздник на Территориях. В этот праздник мыши благодарят землю за полученные дары. Все зернохранилища, кладовые, мельницы, склады и бочки уже заполнены. Теперь мыши каждого поселения устраивают пир, чтобы вознаградить себя за то, что они получили по итогам долгой и кропотливой работы на протяжении всех трёх *сезонов*. В благодарность за тяжёлый труд каждому положено столько еды, сколько он заслужил своим усердием. В этот праздник мыши также чествуют всех тех, чьё ремесло и чей труд делают возможным само существование мышиного народа.

Это недельный фестиваль, получивший название в честь Мортена — собирателя урожая, который всегда делился частью добытого со всеми мышами своей деревни. Его щедрость стала символом того, что земля дарует мышам. Поэтому в этот период мыши обмениваются подарками, символизирующими дружбу и щедрость.

ЗИМА

Это длинная холодная и снежная пора. Самое сложное время года для обитателей Территорий. Население деревень, городов и поселений должно сплотиться, чтобы пережить холод, лёд и снег и продержаться до *весны*. Если *зимой* случится беда, её последствия будут приумножены холодом и отсутствием лёгкого доступа к свежей еде и другим припасам.

Обычно Гвендолин не отправляет патрули на *задания зимой*. Большинство стражей возвращается домой в Локхэйвен отдыхать и готовиться к весне — в игре это называется *Зимней сессией*.

Если же возникнет необходимость, Гвендолин может направить патруль на жизненно важное *задание* и *зимой*. Она не станет отдавать приказ, но предложит вызваться добровольцам. Несмотря на опасность подобных *заданий*, добровольцев всегда хватает.

Зимнее задание играется по тем же правилам, что и любое другое. Используйте правила этого раздела, чтобы передать высокую сложность происходящего. Если же вы не будете играть *зимнее задание*, сразу переходите к разделу **Зимняя сессия**. Поверьте, лучше провести **Зимнюю сессию**, чем отправиться на *зимнее задание*.

Зимняя погода (7)

Зима — время холодное и снежное, с очень суровыми погодными условиями. Долгие переходы *зимой* должны проходить по правилам, используемым в таком *типе конфликта*, как *путешествие*. *Целью конфликта* для ведущего может стать следующее: заморозить стражей патруля до смерти, завалить их снегом, заставить патруль заблудиться и тому подобные злодеяния.

Кроме того, *зимой* нельзя использовать *проверку навыка «Сборщик»* для поиска пропитания.

Мороз и солнце

Зимой бывают ясные и холодные дни. В такую прекрасную погоду чувствуешь себя по-настоящему живым. В таких погодных условиях путешествовать одно удовольствие.

Снегопад

Во время *зимы* над Территориями часто идёт снег.

Снегопад *должен* использоваться как *фактор* при *проверках навыков «Следопыт»* или *«Разведчик»*, а также *способностей «Природа»* или *«Здоровье»*.

Метель

Один или два раза за *зиму* случаются метели, которые засыпают Территории толстым слоем снега. Метель должна использоваться как *фактор* при *проверках* любых действий, совершаемых под открытым небом во время или сразу же после метели.

Любое перемещение во время метели *требует проверки навыка «Следопыт»*. Если игрок *не пройдёт* такую

проверку, ведущий *должен* предложить самый ужасный *сюжетный поворот*, который сможет придумать. Он также *может* заставить каждого игрока провести обычную *проверку способности «Здоровье»* его персонажа против ПР 4. Если игрок *не пройдёт* такую *проверку*, его персонаж *должен* получить *состояние «Больной»* или *«Раненый»*.

Сильное похолодание

Бывает, что на Территории приходят потоки арктического холода. Такой экстремальный холод несёт серьёзную опасность.

В случае если игрок *не прошёл проверку* при любом физическом действии, совершённом под открытым небом в сильный холод, его персонаж *должен* получить *состояние «Больной»* или *«Раненый»*.

Сильный холод *должен* использоваться как *фактор* при совершении любых действий под открытым небом, требующих точной и аккуратной работы лапами. Они немеют от холода

Снежная буря

Снежная буря — самая смертоносная погода зимой. Такая погода всегда *должна* использоваться как *фактор* при проверке действий, совершаемых под открытым небом. Если патруль отправляется в *путешествие* во время снежной бури по правилам *конфликта* ведущий *может* сделать смерть стражей своей *целью конфликта*.

Не по сезону тепло

В некоторые *зимы* случаются периоды необыкновенно тёплой погоды. Обычно такой период бывает только один раз за зиму. Такая погода зимой воспринимается как передышка между суровым ненастьем. Любые осадки, выпавшие в это время, считаются дождём, а не снегом. А дождь приводит к сильным лужам и грязи.

Дикая местность зимой

Зимой природа обманчиво спокойна. Снег покрывает землю сугробами, и всё вокруг кажется простым и красивым.

Снежный покров

Мыши передвигаются по поверхности снежного покрова в особой обуви (Келанав, например, использует в качестве обуви желудёвые шляпки) или прокладывают туннели в снегу (используйте *способность «Природа»* вместе с *навыками «Следопыт»* и *«Учёный»*, чтобы соорудить такую сложную конструкцию, как снежный туннель).

Передвижение по туннелям делает мышей менее заметными для хищников, но их создание — долгое, трудное и опасное занятие. Если туннель обрушится, мыши могут оказаться в ловушке.

Передвижение же по поверхности снега делает мышей лёгкой добычей.

Если у мышей нет специального *снаряжения* (обуви, лыж, плащей и защитных очков), снежный покров *должен* использоваться как *фактор* при *проверках* во время *путешествий*. Если у мышей есть специальное *снаряжение*, снежный покров *не используется* в качестве *фактора*.

Лёд

Лёд, в общем-то, не представляет опасности для мышей. Мыши такие лёгкие, что даже тонкий лёд не треснет под их весом. Более тяжёлые хищники не обладают таким преимуществом, и мыши могут без особых проблем убегать от них по льду. Если же хищник вздумает преследовать мышей по льду, его, скорее всего, будет ждать купание в студёной воде.

С другой стороны, для маленькой мыши падение в студёную воду намного опаснее, чем для изголодавшейся росомахи.

Если мышиный страж игрока попал в ледяную воду, этот игрок *должен* провести обычную *проверку способности* «*Здоровье*» своего персонажа против ПР 4. При неудаче мышиный страж получает *состояние «Больной»*.

Звери зимой

Встреча со *зверем зимой* — большая редкость, которая чревата большой опасностью. Риски *зимой* высоки. Все *звери* в этот период года очень голодны и просто так от них не отвяжешься.

Если перед *зимой* Граница не была должным образом обновлена, на Территории в поисках добычи могут забрести волки. Они предпочитают добычу покрупнее, например, лосей, оленей или даже лисиц, но и лёгкой добычей вроде мыши пренебрегать не станут. Будьте крайне осторожны!

Зимой лисы, барсуки и росомахи постоянно рыскают по лесу в поисках добычи. Похоже, что лисам и росомахам зимние месяцы по нраву. В лесу в это время года тихо и спокойно, и на короткий промежуток времени они могут почувствовать себя его полноправными хозяевами.

Самая же серьёзная угроза зимой исходит от енотов и скунсов. Эти *звери* упрямые и сообразительные, особенно когда дело касается еды. Они запоминают места, в которых располагаются мышиные поселения, а затем ищут способы пролезть в них, чтобы разорить собранные мышами запасы. Если такой *зверь* разрушит жилища и лишит мышиное поселение запасов, его обитатели не смогут пережить *зиму*.

Зимние задачи и обязанности

Большинство мышей *зимой* прячутся. Какая-то торговля и коммуникация между поселениями продолжается, однако основная жизнь в это время года сосредоточена внутри городских стен.

Ткачи, горшечники и стеклодувы занимаются своим ремеслом, производя товары на следующую *весну*. Разнорабочие готовы взяться за любую работу, ведь *зимой* они сидят без дела, тратя свои накопления в местных тавернах. Кузнецы, каменщики и плотники занимаются мелкой работой в ожидании *весны*, когда стартуют большие проекты.

Даже стражи получают небольшую передышку, конечно, если вместе со снегом не пришла ещё какая-нибудь напасть.

Спасательные операции

Если поселение подверглось нападению такого *зверя*, как енот или скунс, беженцы чаще всего ищут убежища в Локхэйвене. Как только Гвендолин получает новость о таких случаях, она сразу посылает на помощь выжившим патрули стражей.

Доставка сообщений

Иногда требуется доставить срочное сообщение в зимнее время. Для доставки такого сообщения по месту назначения используются патрули стражей.

Сопровождение

Бывает, что кто-нибудь из важных чиновников находится с визитом в соседнем поселении, когда в начале *зимы* внезапно выпадает ранний снег. Как только погода наладится (станет морозно и солнечно), стражи проводят такого чиновника и его свиту в родной город.

Срочные поставки

В Локхэйвене имеются запасы воды и еды на случай чрезвычайных бедствий. Если в каком-то поселении недостаточно при-

пасов, чтобы пережить *зиму*, Гвендолин может обсудить с его представителями условия оказания помощи. После чего стражам предстоит доставить эту помощь нуждающимся поселенцам.

Зимние праздники

Морозный Йоль

Морозный Йоль — это время, когда, вопреки холодам, мышиные семьи собираются за одним столом, чтобы полакомиться горячими блюдами. Этот праздник отмечают все мыши, но настоящие гуляния проходят только в Древограде, Плющах и Свиле.

Дух этого праздника объединяет всех мышей: он символизирует не простое выживание, а преодоление, казалось бы, непреодолимого препятствия.

Также это время поминания ушедших в историях и песнях, или же в безмолвных воспоминаниях.

ЗИМНЯЯ СЕССИЯ

Зима сурова, и, если вы хотите, ваши стражи могут остаться в тепле и уюте, вместо того, чтобы бродить по холоду. С приходом *зимы* патруль должен отправиться обратно в Локхэйвен, чтобы отчитаться за последний *сезон* и за целый год патрулирования.

По окончании последнего осеннего *задания* ваши стражи должны решить, будут ли они участвовать в *зимнем задании* или останутся отдыхать в Локхэйвене до *весны*. Во втором случае играется так называемая **Зимняя сессия**. Я очень рекомендую не ходить на *задание зимой*, потому что **Зимняя сессия** будет намного веселее для вас и полезнее для ваших персонажей.

Зачем же тогда вообще ходить на *задания зимой*? В принципе, если ваши стражи находятся в хорошей форме после окон-

чания *осени* (ни у кого не *урезана способность «Природа»* и нет *состояний*), тогда можно вызваться на *зимнее задание*. Ваши мыши справятся! Но если они потрёпанные и усталые, тогда на такое *задание* лучше не ходить.

Во время *Зимней сессии* игроки совершают определённые шаги, оценивают, как стражи их патруля прожили прошлый год, и завершают незаконченные дела своих персонажей.

Если ваши стражи не отправятся на *зимнее задание*, следуйте приведённым ниже шагам.

Возвращение в Локхэйвен

Расскажите, как ваш патруль вернулся в Локхэйвен с последнего *задания*. Доложите обо всём Гвендолин.

Отдых и восстановление

Возвратившись в Локхэйвен, стражи получают отпуск. Горожане несут им еду и напитки, а Гвендолин выплачивает им жалование. Наконец они могут досыта наесться, вдоволь напиться и отоспаться.

Если *способность «Природа»* вашего персонажа была *урезана*, можно восстановить её до текущего максимального *рейтинга*. Если же *рейтинг способности «Природа»* был за год патрулирования *снижен*, его нельзя вернуть к начальному значению (на данный момент этот *сниженный рейтинг* считается *максимальным*). *Восстановить* можно только то, что было *урезано*.

Увеличение возраста

Конечно, не у каждой мыши День Рождения именно *зимой*, однако *зима* — удобная точка отсчёта возраста, так как *зимой* также заканчивается год в игре. Увеличьте возраст вашего персонажа на один год.

Тренировки

В зимнее время Гвендолин требует от стражей, чтобы они оставались в форме. *Тренировки* — обязательная часть жизни стражей в Локхэйвене *зимой*.

За *зиму* страж *тренирует* три *навыка*. *Проверка навыка* не проводится, игрок сам решает, *прошёл* его персонаж *проверку* или *не прошёл*, а затем ставит отметку на *бланке персонажа* в ряду «П» или «Н» *шкалы развития* его *навыка* — это считается проведённой *тренировкой*. Если в ре-

зультате *тренировки* отметок в *шкале развития навыка* стало столько, сколько требуется для повышения *рейтинга* этого *навыка*, увеличьте его *рейтинг* на 1.

- Нужно провести *тренировку* одного *патрульного навыка*. «*Патрульными*» называются *навыки*, заранее указанные в левой колонке раздела «Навыки» вашего *бланка персонажа*. Разрешается тренировать только те *патрульные навыки*, которые были на *бланке* изначально, а не те, которые вписали туда вы.
- Нужно провести тренировку одного *не патрульного навыка*. «*Не патрульными*» называются все прочие *навыки*.
- Нужно провести *тренировку* одного *навыка*, которому не обучен ваш страж. Это может быть совершенно новый *навык* или *навык*, который уже начал изучать ваш персонаж. Обратитесь к *Перечню навыков* и выберите тот, который захотите. Это может быть *патрульный* или любой другой *навык*.

Если в результате *тренировки* отметок на *шкале развития навыка* стало столько, сколько нужно для его получения, укажите, что персонаж *обучился* этому *навыку*.

Подробнее о правилах *развития* имеющихся *навыков* и *обучения* новым *навыкам* говорится в главе ***Способности и навыки***.

Мой персонаж тренирует навык «Охотник», навык «Плотник» и навык «Насекомовод», которым он пока не владеет.

Я ставлю отметку в ряду «П» шкалы развития навыка «Охотник» своего персонажа, так как я должен пройти ещё две проверки этого навыка, чтобы повысить его рейтинг.

Рейтинг навыка «Плотник» моего персонажа равен 3. Чтобы его повысить, мне нужно получить ещё одну отметку в ряду «Н» шкалы развития этого навыка. Поэтому вторую тренировку я использую, чтобы поставить отметку туда. Так рейтинг навыка «Плотник» моего персонажа поднимется за зиму с 3 до 4. Хотя мой персонаж и напортачил во время тренировки, но извлёк из этого некий опыт.

Я использую последнюю тренировку, чтобы поставить отметку в шкале развития навыка «Насекомовод» о попытке использовать этот навык. Подробнее правила обучения новым навыкам будут описаны позднее.

Запишите где-нибудь всё, о чём ваш персонаж узнал, пока был в патруле. Гвендолин требует от стражей докладывать обо всех ранее неизвестных вещах, с которыми столкнулись стражи, патрулируя Территории. Так персонаж получает новые *знания*.

- Вспомните, что пережил ваш персонаж в этом году. Обратите внимание на наиболее определяющие или драматические моменты, которые он пережил. Придумайте одно *знание*, отражающее что-то из полученного им опыта. Ваш персонаж получает это *знание* (впишите его в *бланк персонажа*).

Подведение итогов

Находясь в Локхэйвене, мыши обдумывают победы и поражения минувшего года. Одни рассказывают смешные истории, другие смотрят на произошедшее с ними более мрачно.

Для игроков это возможность вспомнить, как им игралось вместе несколько *игровых сессий*. Игроки могут рассказать друг другу, как они и их персонажи смотрелись в игре.

Выражаясь игровыми терминами, во время этой части *Зимней сессии* происходит три следующие вещи: у вашего персонажа появится новая *черта*; одна из *черт*, уже имеющихся у вашего персонажа, должна быть изменена или усилена; ещё одна *черта* вашего персонажа должна пропасть или быть заменена другой *чертой*.

Новая черта

Вначале каждый игрок выбирает другого игрока за столом, которого он будет представлять. У каждого игрока должен появиться свой представитель. Нельзя стать представителем самого себя. Если вы стали чьим-то представителем, этот игрок не обязан в ответ становиться вашим представителем.

Затем представители по очереди рассказывают, как представляемый игрок управлял своим персонажем весь игровой год. Остальные игроки должны принимать в рассказе участие, добавляя что-то от себя и рассуждая.

Когда обсуждение подойдёт к концу, представитель выбирает новую *черту* персонажу игрока, которого представляет. *Черта* должна соответствовать общему мнению всех игроков. Можно выбрать *черту*, указанную в данной книге, или самому придумать подходящую. Запишите новую *черту* на *бланке персонажа*. Она должна иметь *уровень* 1.

Представители должны выступать по очереди, пока все персонажи не получат новую *черту*.

Тор представляет Мириам, которая управляет персонажем по имени Робин. После обсуждения с другими игроками Тор выбирает для Робин новую черту «Идеалист». В своём суждении он основывается на том, как, по его мнению, Мириам играет своим персонажем.

Изменить или усилить черту

После того, как все персонажи получат новую *черту*, настаёт момент, когда можно поменять или усилить другую *черту* своего персонажа. Игроки по очереди объявляют, какую из *черт* они хотят изменить или усилить.

Выберите *черту* своего персонажа (только не ту, которую он только что получил) и обсудите её с остальными. Приведите примеры того, как вы использовали и развивали её, или почему вам кажется, что она уже не подходит вашему персонажу и как её следует изменить.

Если все согласны, усильте её *уровень* на 1, сделав соответствующую отметку на *шкале развития черты* или замените её другой *чертой* из книги или той, которую придумали вы сами.

Если с вашими доводами не согласны, нельзя изменять или усиливать *черту*. У вас есть только одна попытка, чтобы убедить других игроков.

Мириам хочет усилить черту «Бесстрашный» своего персонажа с 1 до 2. Она рассказывает, сколько раз бросалась навстречу опасностям ради товарищей. С этим согласны все, а потому она может усилить эту черту, сделав отметку в своём бланке персонажа.

Заменить черту или избавиться от неё

Ведущий по очереди обсуждает каждого игрока и его персонажа. Он вспоминает героические и не очень героические поступки всех персонажей. А также говорит о том, что происходило с ними во время *заданий*.

Затем ведущий (на своё усмотрение) может заменить одну *черту* персонажа на другую (взяв её из книги или придумав) или вовсе избавить от неё персонажа. Эта *черта* стирается с *бланка персонажа* и больше не влияет на персонажа в игре. Нельзя заменить или убрать новую *черту* персонажа (которую он получил в данную *Зимнюю сессию*), а также *черту*, которая перед этим была изменена или усилена.

Если бы я был Ведущим во время событий, описываемых в цикле комиксов «Осени 1152», я бы заменил имеющуюся у Лиама черту «Защитник» на черту «Доверие Стражи». Лиам усвоил урок Кензи («Неважно, с кем ты сражаешься, важно, за что ты сражаешься») и превратился из эгоистичного юнца в убеждённого стража.

Вот и всё. Теперь можно немного передохнуть и расслабиться.

Не больше пяти черт

Персонаж может иметь не больше пяти *черт*. Во время продолжительных *заданий* вполне можно «упереться» в этот лимит. Если на момент подведения итогов у вашего персонажа уже имеется пять *черт*, получить новую *черту* не выйдет. При этом не запрещается быть представителем другого игрока и выбрать для его персонажа новую *черту*. Также можно заменить *черту* или избавиться от *черты* своего персонажа.

Продвижение по службе

После подведения итогов переходите к продвижению по службе. Где-то во второй половине зимы Гвендолин (учтя все представленные доклады и проведя соответствующие беседы) собирает стражей Локхэйвена вместе и объявляет о новых назначениях и повышениях. Бывает, что церемония растягивается на два дня: первый день выделяют для «лап помощи» и стражей, следующий день — для патрульных и лидеров патрулей.

Лидер патруля или старший по возрасту страж патруля может рекомендовать кого-то из стражей своего патруля к повышению по службе. Ведущий от лица Гвендолин может принять решение о повышении этого стража.

Критериями для продвижения по службе являются:

Повышение «лапы помощи» до стража

Новички — особый случай. Новичка может рекомендовать к повышению наставник. Если по какой-то причине наставник этой зимой не в городе, Гвендолин принимает решение сама, опираясь на отчёты и рекомендации.

«Лапу помощи» продвигают по службе, если такой страж хорошо показал себя на *задании*, готов учиться и, что самое важное, способен защищать честь Мышиной Стражи. Страж обязан выполнить свой долг любой ценой. Если «лапа помощи» показал, что готов выполнить свой долг любой ценой, он достоин повышения.

В момент церемонии повышения наставник вручает «лапе помощи» плащ. Если наставника нет (он погиб или на *задании*), эта честь выпадает лидеру патруля или старшему по возрасту стражу патруля. Цвет плаща выбирается с особой тщательностью, потому что он отражает характер и нрав стража, а также помогает ему справиться с его новой ролью.

Троекратное «Ура!» в честь нового стража!

Если «лапа помощи» недостаточно себя проявил, чтобы получить рекомендацию о продвижении по службе, у него остаётся два выхода. Первый — это уйти из Стражи в отставку, получив благодарность за службу от Гвендолин и других стражей, после чего вернуться домой к родителям. В такой ситуации не о чём сожа-

леть, в этом нет позора. Второй — это остаться в патруле своего наставника ещё на один год. В конце следующего года его кандидатуру снова рассмотрят. Если и на этот раз не повезёт, Гвендолин просто отправит его в отставку и вернёт домой к его семье.

Повышение стража до патрульного

Стражи получают повышение до ранга патрульных, прослужив несколько лет. Чтобы получить повышение, во время *задания* они должны показать, что могут принимать независимые решения и продемонстрировать своё мастерство в различных полезных патрулю сферах жизни.

Другими словами, недостаточно хорошо развить один или два *навыка*. Страж должен владеть широким спектром патрульных, социальных и ремесленных *навыков*, а в опасные моменты задания уметь брать инициативу в свои лапы. При этом не следует забывать, что Гвендолин нужны инициативные и независимо мыслящие мыши и она не приветствует самоубийственную храбрость.

Если страж нарушает субординацию, демонстрирует признаки трусости и вероломства или показывает безразличие к ценностям Мышиной Стражи, его ни за что не повысят до патрульного.

Повышение патрульного до лидера патруля

Патрульные — это ветераны Мышиной Стражи. Они служат много лет, и каждый из них может стать новым лидером. При этом их продвижение по службе зависит от многих факторов.

В тяжёлые времена Гвендолин должна довериться своему чутью и повысить наиболее достойного, на её взгляд, из кандидатов.

В лучшие времена патрульный может доказать свои способности Гвендолин, управляя стражами на заданиях в каче-

стве временного лидера патруля. В такие времена на принятие решения о его повышении может потребоваться несколько лет. Если патрульный докажет, что умеет подчиняться приказам и может выполнять *задания* точно и в срок, вопрос о его повышении будет рассмотрен.

Если же патрульный покажет, что он легко приспосабливается к ситуации, действует гибко и способен справиться с непредвиденными обстоятельствами, то ему почти наверняка будет гарантировано место среди лидеров патрулей.

Патрульный никогда не получит повышения, если будет вести себя безответственно на *задании*, бессердечно относиться к другим или станет пренебрегать значением и сутью Клятвы Стража.

Повышение лидера патруля до капитана Стражи

После долгих лет службы лидер патруля может стать капитаном Мышиной Стражи. Если лидер патруля продемонстрировал, что способнее и инициативнее лидеров прочих патрулей, более профессионален в управлении, военном деле, политике или даже в архивном деле, Гвендолин отметит его как кандидата в капитаны стражи.

Обычно капитанов не более шести. Капитаны следят за снабжением и обороноспособностью Локхэйвена. Кроме того, они держат связь с вооружёнными силами других городов, проводят учения и следят за тем, чтобы стражам назначалось и выплачивалось жалование.

Гвендолин старается, чтобы все позиции капитанов Стражи были заняты. Постаревшим капитанам разрешается подавать в отставку *зимой*. На место ушедшего капитана безотлагательно назначается подходящий кандидат из лидеров патрулей.

Отставка

Если вы хотите отправить своего персонажа в отставку, самое время сделать это *зимой*. Персонаж может оставить службу, даже если его только что повысили. Каждому, кто служил в Страже, положена пенсия и оказывается поддержка. В будущем стражам может потребоваться экспертная помощь отставника, но тому отставнику, который не сможет или не захочет оказать такую помощь, ничего не грозит.

Можно отправить в отставку своего персонажа, если у вас (по каким-то причинам) больше не получается участвовать в игре, или просто потому, что хотите поиграть другим персонажем.

Подавший в отставку персонаж покидает игру. Ни ведущий, ни какой-либо другой игрок не может им играть. Можно вспоминать его, рассказывать о нём истории, писать ему письма, но не стоит снова вводить его в игру. Когда такой персонаж будет участвовать в сюжете, могут

возникать неловкие ситуации. Однако этот персонаж может вернуться на службу, если у того, кто им играл, появилась возможность снова участвовать в игре или желание снова примерить на себя его плащ.

Если вы отправили своего персонажа в *отставку* и хотите продолжить игру другим персонажем, вместе с ведущим вы можете создать нового персонажа по правилам, указанным в главе **Вербовка**, или выбрать один из *шаблонов персонажа*, имеющихся в этой книге. Помните, что это нужно сделать перед следующей *игровой сессией* в качестве «домашнего задания».

Преимущества продвижения по службе

Сразу после повышения ранга *повысьте рейтинг способностей* «*Ресурсы*» и «*Связи*» персонажа на 1. Он получил повышение, что даёт ему больше возможностей! При таком *повышении рейтинга* этих *способностей* сотрите все отметки, с их *шкалы развития* в *бланке персонажа*.

Церемония прощания

Если кто-то из стражей патруля погиб в прошедшем году, устройте короткую церемонию прощания. Скажите несколько добрых слов в память о павшем и выпейте за его упокой.

Незаконченные дела

Заключительная часть *Зимней сессии* называется «Незаконченные дела». Предыдущие шаги не должны занять у вас больше полутора часов игры. Примерно столько же надо потратить на свои незаконченные дела. Если у вас нет времени, этот шаг можно пропустить. В таком случае игра считается оконченной. Отправляйтесь готовиться к новым *заданиям*, которые появятся следующей *весной*. Если же время у вас есть, читайте дальше.

Во время этого шага «у руля» будут находиться игроки. Эта часть будет напоминать длинный *Ход игроков*. Игроки могут совершать столько действий, начинать столько *конфликтов* и проводить столько *проверок*, сколько им нужно. На совершение всего этого игроки не тратят *проверочные баллы*, но и не могут их зарабатывать. Есть только одно ограничение: игроки не могут проводить *проверки* на *восстановление* от *состояний*. Потому следует действовать осторожно!

Прежде чем приступать к этой части *Зимней сессии,* каждый игрок должен вспомнить, что его персонаж не успел доделать в этом году. Вспомните о друзьях, врагах, мастерах, родителях, наставниках вашего персонажа; о том, чтобы он хотел сделать; о чём хотел бы сказать другим стражам своего патруля.

Каждый игрок выбирает что-нибудь одно, чему посвятит своё время. То, что можно выполнить, не покидая Локхэйвена. Никаких вылазок. В этих делах *Цели персонажа* использовать нельзя. В этой части игры надо сфокусироваться на *Убеждении* и *Инстинкте*.

Игроки по очереди сообщают ведущему, какое дело хотят завершить. Дальше разыгрываются сценки. Каждому надо попытаться вовлечь в них всех остальных игроков, чтобы те не заскучали.

Закончив выбранное дело, ваш персонаж может: получить совет от друга или наставника, свести счёты с врагом, обнаружить загадочную информацию в архивах, создать себе нужное *снаряжение* на следующий год и тому подобное.

Постарайтесь проявить фантазию, чтобы другим участникам игры было интересно. Пускай ваш персонаж продемонстрирует такие свои качества, о которых многие из играющих могли просто позабыть.

Ведущему стоит использовать это время, чтобы делать заметки. Что интересует игроков? Кого из персонажей второго плана они хотя видеть в новом году? Ведущий сможет использовать эти записи, чтобы придумать интересные *задания* на предстоящий год.

Конец!

Зимняя сессия заканчивается, когда каждый из игроков завершит одно из своих незаконченных дел. Обратитесь к *Убеждениям* и *Инстинктам* персонажей каждого игрока, чтобы понять, какую *награду* он заслужил. Примите решение, кто из игроков получит *награду «Самый ценный игрок»*, *«Рабочая лошадка»* и *«За воплощение персонажа»*. Обсудите новые *черты*, полученные персонажами, а также планы на следующую *игровую сессию*. Скоро наступит новая *весна*, а с ней появятся новые заботы и приключения.

ТЕРРИТОРИИ

Наше место в мире:
Будет таким маленьким, как наша физическая оболочка, или настолько большим, насколько мы того захотим? Ответ на этот вопрос получит только тот, кто захочет его узнать.

– фрагмент из речи Талора, последнего их тех, кто отправлялся в путешествие на восток от Волчьего Клыка.

Местность на большей части Территорий каменистая и неровная. Почва малопригодная для земледелия, она покрыта густым лесом и кустарниками. В этой главе подробно описаны несколько основных мышиных поселений, расположенных на Территориях, рассказывается о Дикой Стране и Тёмном Вереске, разъясняется, как использовать в игре *дикую местность*.

ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ

Обычно мышиные поселения располагаются в местах с труднопроходимой пересечённой местностью. В данном разделе описаны различные типы местности, по которым приходится *путешествовать* мышам, и всё то, с чем они могут в этих местах столкнуться.

Дикая местность — один из видов *препятствий* в игре. В этом разделе даются советы по использованию *препятствий*, связанных с каждым типом местности.

Лес

В летнее время лес разрастается так сильно, что солнечный свет с трудом проникает сквозь кроны деревьев. Поэтому внизу прохладно, влажно и довольно тускло.

В густом лесу обитают соболи, куницы, дятлы, ястребы, совы, сосновые змеи, летучие мыши, лисицы, дикобразы, скунсы, еноты, бурундуки и белки разных подвидов.

Препятствия в лесу

В качестве лесных *препятствий* в игре можно использовать следующее: ориентирование среди запутанной корневой системы; прорастание корней в поселениях и повреждение ими построек; падение деревьев; использование звериных троп; поиск припасов; сбор урожая; разведывание мест, пригодных для возведения новых поселений; перемещение в густом подлеске; лазание по деревьям, заселённым муравьями.

Пруды и озёра

На Территориях располагаются три главных водоёма. Все вместе эти озёра фактически составляют восточную границу мышиных земель. Мыши нечасто выбираются на открытую воду, так как это опасно, а они плохо приспособлены к приключениям на воде.

В водах трёх озёр и по их берегам можно встретить лягушек, лягушек-быков, норок, цапель, черепах, каймановых черепах, тритонов, бобров, гусей, выдр, а также множество разной рыбы.

Волки, олени, лоси, лисы и койоты часто выходят на берега этих озёр, чтобы напиться воды.

Препятствия на прудах и озёрах

В качестве *препятствий*, связанных с озёрами и прудами, в игре можно использовать следующее: возведение плотин; применение лодок и барж; сбор воды; строительство доков или причалов; охоту и рыбалку; спасение утопающих или севших на мель мышей.

Реки и ручьи

Бесчисленные реки и ручьи пересекают земли Территорий. Некоторые из них впадают в озера или текут к морю, другие устремляются в Дикую Страну или Тёмный Вереск. В ручьях и реках или рядом с ними обитают ля-

гушки, лягушки-быки, норки, цапли, черепахи, каймановые черепахи, тритоны, бобры и другие подобные *звери*.

Пересечение неглубокого, медленно движущегося потока — простое неудобство, в то время как пересечение стремительного или глубокого потока — дело небезопасное.

Препятствия на реках и ручьях

В качестве *препятствий* на ручьях и реках можно использовать следующее: пересечение реки или ручья; преодоление разливов, начавшихся из-за плотин или мусорных засоров; спасение утопающих или севших на мель мышей.

Для работы водяных мельниц и мастерских требуется постоянный приток чистой воды, при помощи которой будут вращаться водяные колёса. В этом случае *препятствие* будет связано скорее со строительством или ремонтом, чем с непосредственными обязанностями патруля.

Высокая трава

В северо-восточной части Территорий, между Волчьим Клыком и Дикой Страной, располагаются луга и поляны, поросшие высокой травой. Высокая трава хороша тем, что мышам в ней легко прятаться. Она удлиняет путешествие, так как тяжело передвигаться среди её стеблей и корней. Не забывайте, что, хотя она и скрывает мышей от чужих глаз, в ней также могут прятаться всякие другие *звери*.

В высокой траве можно наткнуться на оленей, змей, лис, кабанов, лосей, волков и зайцев.

Препятствия в высокой траве

В качестве *препятствий* в высокой траве можно использовать следующее: прокладывание троп и маршрутов; дезориентацию; бегство от пламени или борьба с ним; поиск еды; сбор урожая; неожиданное обнаружение пустых гнёзд или логовищ.

Болота

Восточные берега озёр на границе Мышиных Территорий покрыты болотами. Эти болота неглубокие и топкие, поросшие травой и мхом. По этой опасной местности тяжело передвигаться. В воде полно водорослей и другой болотной травы, а участки суши небольшие и редкие.

Болота населяют тритоны, саламандры, кайкановые черепахи, лягушки-быки и лягушки.

Препятствия на болотах

В качестве *препятствий* на болотах в игре можно использовать следующее: опасные переправы; трясины; густую растительность и дикие заросли; дезориентацию; спасение угодивших в трясину мышей.

Грязь

После проливных дождей или неожиданной весенней оттепели сухая земля под деревьями и на звериных тропах превращается в вязкую жидкую грязь.

Тритоны, саламандры и дождевые черви любят резвиться в такой грязи, но для мышей она представляет потенциальную опасность,

потому что затрудняет перемещение от поселения к поселению.

Препятствия, связанные с грязью

В качестве *препятствий*, связанных с грязью, в игре можно использовать следующее: преодоление заполненных грязью участков земли; увязание в грязи; затопление строений грязью; грязевые оползни, угрожающие поселениям.

Шипы и колючки

По всем Территориям растут кусты ежевики, малины и черники. Их стебли покрыты колючками и шипами. Летом на них вырастают вкусные ягоды, которыми питаются зайцы и олени, а также разные птицы. Появление рядом с ягодными кустами зверей и птиц, в свою очередь, привлекает хищников. Среди таких хищников есть один, которому нравятся сами шипы и колючки, — это сорокопут. Перед едой эта хищная птица накалывает свою жертву на шипы и колючки. Это жуткая смерть!

Препятствия, связанные с шипами и колючками

Лазать по колючкам или шипам, как и пробираться сквозь них, опасно. Зачастую приходится организовывать спасательные операции, чтобы помочь застрявшим в колючках мышам, которые позарились на вкусные ягоды.

Кроме того, сообразительные мыши могут использовать колючие растения как укрытие от крупных хищников. Лисы и барсуки не полезут туда за мышами. Правда, такие хитрые хищники, как змеи, могут устраивать в колючих зарослях засады. Мир мышей — опасный мир!

Палая листва

Осенью земля под деревьями покрывается толстым слоем опавшей листвы. Эта листва служит отличной защитой для мышей, которые могут свободно путешествовать по проложенным под листвой туннелям. Но даже здесь мышам следует опасаться наземных хищников, например, змей.

Препятствия в опавшей листве

Сама опавшая листва может использоваться как *препятствие*, когда, например, требуется проложить под ней туннель для безопасного передвижения или приходится передвигаться среди куч листвы.

Каменистая местность

В местах, где земля Территорий не покрыта лесами, она каменистая. Образования из сланца, красного железняка и гранита пробиваются сквозь траву, затрудняя *путешествия*, и образуют множество мест, где могут прятаться как хищники, так и их жертвы.

В каменистой местности предпочитают жить сцинки, жабы, поперечнополосатые королевские змеи и росомахи.

Препятствия в каменистой местности

В качестве *препятствий*, связанных с каменистой местностью, в игре можно использовать следующее: лазание по отвесным поверхностям, исследование трещин и расщелин, а также избегание обвалов и оползней.

Побережье

Северное побережье Территорий выглядит негостеприимно. Высокие сланцевые стены его береговой линии резко обрываются в шумящее море, а с другой стороны к ним вплотную подступает густой лес.

В холодной воде живут крабы, которые прячутся в гальке между торчащими из воды камнями. На крабов ведут постоянную охоту прибрежные птицы.

Препятствия на побережье

В качестве прибрежных *препятствий* в игре можно использовать следующее: движение вдоль побережья по воде и по суше; сбор ракушек; исследование расположенных на берегу крабьих нор; спуск по обрывистому склону береговой линии; сильные ветры; дюны; скалистые утёсы; поиск закопанных сокровищ, находки в виде обломков кораблей.

Открытая местность

На Территориях редко встречаются голые клочки земли, где нет ни травы, ни деревьев, ни камней. Такие места могут быть покрыты мхом или оставаться совсем голыми.

В зимнее время луга, колючие заросли, водная гладь озёр и рек, а также прогалины превращаются в открытую местность — их поверхность покрывается снегом и льдом.

В таких местах можно встретить грифов-индеек, сорокопутов, пустельгу, койотов, кабанов, лосей, волков и зайцев.

Препятствия на открытой местности

В качестве *препятствий*, связанных с открытой местностью в игре можно использовать следующее: быстрое пересечение открытой местности; маскировку на открытой местности; постройку укрытия; поиск еды; сбор урожая; ориентирование по звёздам и организацию пикника.

ГЛАВНЫЕ ГОРОДА И ПОСЕЛЕНИЯ

На землях Территорий стоит одиннадцать основных городов. В алфавитном порядке это Древоград, Кремнержавь, Локхэйвен, Меднолесье, Моховяз, Песчаный Дом, Плющи, Подъельник, Порт-Сумах, Сланцевая Нора и Травоозёрье.

Древоград

Древоград — городок ремесленников. Помимо магазинов и мастерских, в нём есть постоялый двор для путешественников, трактир для местных жителей, а также архив с хорошо сохранившимися документами и несколько хозяйств, занимающихся сбором припасов.

Этот город находится на западе Территорий. Когда-то между ним и Тёмным Вереском были и другие мышиные поселения, такие как Ясменниковая Роща и Папоротниковый Дол. Теперь, когда эти поселения пали, окрестности Древограда стали более уязвимы для нападения хищников.

Расположение и жизненный уклад

Главные ворота этого города находятся в корнях белой акации, а дорога к ним лежит между скалой и стволом дерева. В этом городе есть только один колодец.

Размеры

Городок.

Управление

Древоградом управляет мэр, которого избирают из числа ремесленников. Он занимается внутренними делами (например, разрешением споров) и развивает торговые отношениями с другими поселениями. В основном жители города занимаются бартером: обменивают свои товары и услуги на товары и услуги жителей других поселений. В Древограде не чеканят собственных монет, но принимают монеты почти всех других городов. Здесь есть свой отряд вооружённых мышей, который занимается охраной сборщиков, когда те выходят из города за припасами. Предводитель мятежников Полночь использовал этот отряд как прикрытие, чтобы подготовить свою мятежную армию и поднять восстание Осенью 1152.

Основные занятия и ремёсла

Производство керамики, изделий из дерева и стекла.

Импорт и экспорт

Древоград импортирует зерно и продукты питания. Экспортирует в основном товары ручной работы.

Навыки жителей

«Гончар», «Плотник», «Стекольщик».

Черты жителей

«Золотые лапы».

Кремнержавь

Этот город сделан из кремния и стоит на холме. Кремний мыши добывали прямо из известняковой породы холма. Своё название это поселение получило потому, что оголившаяся при добыче кремния порода холма, на котором стоит город, богата железом и имеет ржаво-коричневые прожилки. Так как город довольно старый, сейчас большинство его построек находится в плачевном состоянии, а какие-то даже разрушились. Из-за этого некоторым мышам пришлось переехать жить в окрестные деревья или известняковые пещеры. В таких жилищах обычно селятся две-три мышиных семьи.

В городе процветает коррупция, цены на ввозимые товары сильно превышают цены на товары, производимые в самом городе. Здесь сложилась очень тяжёлая экономическая ситуация. Несмотря на все проблемы, в этом городе всё ещё живёт множество работящих мышей, которые надеются, что дела как-нибудь наладятся.

В целом к Мышиной Страже в Кремнержави относятся хорошо. Стражей встречают с распростёртыми объятиями, никогда не разоружают и никак не ограничивают. Так как Стражу в городе любят, местные жители традиционно отправляют своих сыновей и дочерей служить в Мышиную Стражу. Это родной город Саксона.

Расположение и жизненный уклад

Город построен из кремния на вершине большого сланцевого холма. Так как старые постройки города находятся в плачевном состоянии, часть его жителей обосновалась в окрестных деревьях, а также в норах, вырытых в сланцевой породе холма.

Размеры

Городок (когда-то был крупным городом).

Управление

Горожане выбирают мэра прямым голосованием. Голосуют взрослые и уже работающие мыши. В последнее время во всех городских бедах стали обвинять мэра города. Недовольное жизнью население, обозлившись и не зная, что ещё делать, начало требовать выборов нового мэра.

Основные занятия и ремёсла

Жители Кремнержави специализируются на производстве полезных приспособлений: колёсных механизмов, молотков, ножей, рычагов, мельничных механизмов и тому подобном. Девиз города: «Пусть работают механизмы!»

Импорт и экспорт

В Кремнержавь импортируется большинство товаров повседневного использования, включая еду и одежду. Такое положение дел должно было превратить городок в круп-

ный центр торговли, однако этому не способствует бедность проживающего здесь населения. Зная о текущем состоянии дел в этом городе, большинство торговых караванов в него не заходят.

Из Кремнержави экспортируется множество разных инструментов и приспособлений, в основном режущие инструменты, сделанные из кремния и железа.

Навыки жителей
«Кузнец», «Разнорабочий».

Черты жителей
«Безрассудный», «Решительный».

Локхэйвен

Этот город вырублен внутри камня, а снаружи виден только его фасад, весь поросший плющом.

Локхэйвен служит домом Мышиной Стражи и закрыт для посещения обывателями. Хотя в нём есть простые жители, они проживают здесь в качестве гостей Стражи. Стража постоянно продлевает приглашение на проживание талантливым и заслуживающим доверия мышам, а также их семьям.

В городе постоянно живёт оружейник, который заботится об арсенале Мышиной Стражи.

В закромах цитадели в изобилии хранятся припасы. Пищу готовят только по мере необходимости, так как никто не знает, как много или мало мышей соберётся за столом в каждый конкретный день. Локхэйвен славится своим хабруном — плотным хлебом с семенами, фруктами и орехами. Этот хлеб не портится в дороге и долго остаётся тёплым.

В Локхэйвене крайне востребованы ткацкое мастерство и шитьё. Стражи известны своими плащами, которые должны быть и тёплыми, и прочными, поскольку это основной элемент одежды каждого стража.

В Локхэйвене также разводят пчёл. Мыши собирают и употребляют в пищу мёд, изготавливают воск для хозяйственных и медицинских

нужд. Сбором мёда и воска заведуют Пчеловоды, которые окуривают пчёл дымом во время сбора мёда или воска. Пчёлы также являются естественным средством защиты, отпугивающим от города хищников.

Прежде Локхэйвен служил убежищем. Сейчас это одно из самых защищённых поселений в центре Мышиных Территорий. Он является постоянным домом примерно для семидесяти стражей, однако всех их редко можно встретить в самом городе. Большую часть года стражи находятся в патруле или на заданиях.

Расположение и жизненный уклад
Локхэйвен построен из камня и дерева, но большая его часть вырублена в огромном, торчащем из земли куске каменной породы. В городе имеется очень большой резервуар питьевой воды, в который собирается вода из подземного ручья, проходящего глубоко под хранилищем.

Размеры
Крупный город.

Управление
Матриарх управляет как Мышиной Стражей, так и городом. Она выполняет роль руководителя, стратега и посла. В её подчинении имеется несколько капитанов стражи и администраторов (писарь, кастелян и интендант).

Имя преемницы Матриарха указано в секретном документе. Конверт с этим документом должен быть вскрыт только в случае смерти Матриарха.

Основные занятия и ремёсла
В городе производятся текстиль, оружие и броня, готовая еда, мёд и воск. Собиратели и жнецы, каменщики и плотники проживают в Локхэйвене в качестве гостей Стражи, они обеспечивают Стражу всем необходимым и делают её независимой от внешних поставок.

Импорт и экспорт
Мыши других поселений поддерживают Локхэйвен пожертвованиями. Во время сбора урожая многие поселения отправляют сюда зерно в знак благодарности за службу, которую несёт Мышиная Стража.

Навыки жителей
«Оружейник», «Ткач».

Черты жителей
«Доверие Стражи», «Щедрый».

Меднолесье

Меднолесье — один из наиболее крупных и старейших городов на землях Территорий. Здесь производится большое количество разных товаров, много чего добывается, собирается и выращивается, хорошо развито мельницкое и плотницкое дело. Наиболее же крупным по объёму видом деятельности является добыча и обработка меди. Возможно, если бы этот город не был таким крупным, его жители смогли бы сами полностью обеспечить свой город всем необходимым.

Железнолесье и Меднолесье — главные поставщики изделий из металла на Территориях. Кузнецы и оружейники Меднолесья славятся разнообразием своих металлических изделий и своего оружия наряду с монетами, которые они также чеканили для Подъельника и Моховяза (и чеканили для Орешников, пока этот город не пал).

Город находится внутри ствола могучего дуба, раскинувшись от его корней до самой макушки. На ветвях находятся посты наблюдателей, которые высматривают хищников, мышей, прибывающих в город и покидающих его, а также, что самое важное, они следят за изменениями погоды.

Расположение и жизненный уклад

Этот город находится внутри ствола дуба и под его корнями. По городским туннелям можно выйти наружу позади водопада (высота которого в шесть раз больше мышиного роста) или попасть в шахты.

Размеры

Крупный город.

Управление

Меднолесье — город, который управляется демократическим путём при помощи развитого бюрократического аппарата. Управление осуществляет губернатор, его выбирает совет старейшин. Старейшины представляют разные гильдии ремесленников города.

Основные занятия и ремёсла

Добыча и обработка медной руды, производство кованых изделий.

Импорт и экспорт

Город импортирует продукты питания, одежду и другие товары высокого качества. Основным экспортом является металл и изделия из него.

Навыки жителей

«Кузнец», «Торгаш».

Черты жителей

«Независимый».

Моховяз

Моховяз получил своё название из-за мха, которым зарос ствол древнейшего на Территориях вяза. Мох этот широко известен своими целебными свойствами. Основным занятием мышей из Моховяза является сбор и поставка упомянутого мха в Подъельник, небольшую его часть они также продают в другие места как сырье. Древесина, добываемая с окрестных вязов, также является ценным товаром, потому что она влагостойкая и прочная. В окрестностях Моховяза можно найти достаточно разной еды: овёс, дикую морковь и клубни растений.

Некоторые зерновые растения сажают и выращивают, но большинство из собираемых растений дикие. Моховяз — городок среднего размера, жители которого занимаются работой, связанной с плотницким делом и резьбой по дереву. Когда-то это был центр торговли продуктами питания, но после того, как были разрушены Орешники, Папоротниковый Дол и Ясменниковая Роща, значение Моховяза сильно снизилось.

Правящая семья Моховяза нанимает вооружённых мышей для защиты работников, которые собирают урожай в окрестностях города.

Расположение и жизненный уклад

Город расположен под корнями, а также внутри ствола крупного вяза, который растёт в маленькой вязовой роще.

Размеры

Городок (когда-то был крупным городом).

Управление

Правящая семья управляет всем через лордов ремёсел (лорда дерева, лорда мха, лорда собирателей и жнецов). Это очень сложная и архаичная система управления, которая к тому же обременительна для населения.

Основные занятия и ремёсла

Производство и сбор зерна и семян; сбор мха и овощей; производство изделий из дерева: мебели, тележек и тому подобного.

Импорт и экспорт

Моховяз импортирует изделия из металла, бумагу и лекарства. Экспортирует изделия из дерева и мох.

Навыки жителей

«Плотник», «Сборщик».

Черты жителей

«Бдительный».

Песчаный Дом

Песчаный Дом — это каменный замок, окружённый морем из постоянно двигающихся дюн. Мастера каменщики из Камнекрепи возвели это поселение в качестве форпоста, чтобы расширить свои владения. Из-за того, что этот замок расположен в месте, где нет растительности, днём его жителям негде укрыться от палящего солнца, потому почти всё светлое время суток они проводят во сне, укрывшись в своих жилищах. Когда же солнце закатывается за горизонт и начинает дуть прохладный бриз, мыши появляются на улицах. Своими делами (работой, собирательством, путешествиями и тому подобными

вещами) мыши из Песчаного Дома предпочитают заниматься ночью. Жители Свиля и Кленовой Гавани считают мышей из Песчаного Дома чудаковатыми, ведь те часто путешествуют через их города в тёмное время суток или появляются посреди ночи, чтобы поторговать.

Условия жизни в Песчаном Доме не назовёшь хорошими. Над дюнами постоянно свистят песчаные бури, поэтому жителям этого города часто приходится носить маски, защищающие от пыли и песка.

Расположение и жизненный уклад

Замок и город расположены среди песка. Из-за сильной дневной жары его жители почти не выходят наружу днём, а работать и заниматься делами предпочитают по ночам.

Размеры

Городок с каменным замком.

Управление

Мастера-каменщики, правящие Камнекрепью, назначают в Песчаный Дом управляющего, которого они могут в любой момент сменить на другого. Вместе с тем, хотя технически Песчаный Дом является колонией Камнекрепи, ему дана широкая автономия во всех делах.

Основные занятия и ремёсла

Здесь производят множество изделий из стекла (стеклянную посуду и утварь) и занимаются другими видами стеколь-

ного производства (например, остеклением), каменными работами, литьём металла, хранением пищи, обучением писцов и архивариусов.

Импорт и экспорт
Почти всю еду в Песчаный Дом доставляют из Кленовой Гавани и Свиля.

Из Песчаного Дома в другие места поставляют изделия из стекла, кирпичи и строительный камень.

Навыки жителей
«Наблюдатель за погодой», «Стекольщик».

Черты жителей
«Сова», «Тихий».

Плющи
Городок Плющи населён трудолюбивыми мышами. Большая часть зерна, выращиваемого и собираемого мышиным населением Территорий, производится именно в этом городе. Когда наступает пора урожая, все до одного жители этого города, независимо от их пола и возраста, принимаются отделять зёрна от плевел. Некоторые волокна собранных растений используются для изготовления сукна, обычно слишком грубого для одежды, но вполне подходящего для изготовления парусины, мешковины, утеплителя и тому подобных вещей.

Также жители города занимаются заточкой и ремонтом инструмента, мелют и пекут, плетут корзины для хранения и перевозки товаров и зерна.

Стражи постоянно находятся в Плющах, потому что вывозимое зерно требует сопровождения и охраны.

Расположение и жизненный уклад
Этот городок находится в неглубокой, заросшей плющом долине. Он разбит на несколько небольших поселений, спрятанных от чужих глаз в стволах деревьев и кусках каменной породы, которая торчит из земли то тут, то там. Большинство жилых помещений и складов сосредоточено в четырёх деревьях. Зерна здесь так много, что иногда пшеница, рожь и гречка даже могут прорасти через стены поселений.

Жители Плющей собирают дождевую воду, которую затем используют для полива посевов. Кроме того, под одним из четырёх деревьев жители выкопали колодец.

Размеры
Городок.

Управление
Жители Плющей избирают губернатора, который занимается вопросами торговли с другими поселениями, и магистрата, который занимается внутренними делами и распределяет трудовые ресурсы.

Основные занятия и ремёсла
Производство зерна и выпечки.

Импорт и экспорт
Городок Плющи импортирует различные товары и инструменты для домохозяйств, а экспортирует зерно.

Навыки жителей
«Пекарь», «Сборщик».

Черты жителей
«Трудолюбивый».

Подъельник

Добывая хвойный сок растущих в округе елей, учёные Подъельника варят из него различные эликсиры и отвары. Эти отвары и эликсиры обладают разными полезными свойствами.

Зимой живущие здесь мыши обогревают жилища при помощи горячих камней, которые вначале нагревают в центральном очаге, а затем приносятся к себе в нору.

В Подъельнике только несколько занятий, связанных с физическим трудом, — это добыча елового сока, поддержание центрального очага и доставка горячих камней. Большая же часть работы приходится на умственный труд. Научная деятельность мышей направлена на сохранение здоровья мышиного рода, повышение урожайности, борьбу с вредителями, развитие металлообработки и изучение небес.

Расположение и жизненный уклад
Подъельник занимает часть пустого елового ствола. Внутри него мыши построили многоуровневое жилое пространство. Припасы доставляют наверх при помощи лифтов с противовесами. Собираемую дождевую воду жители хранят в просторном резервуаре, расположенном между корней у основания ствола.

Размеры
Посёлок.

Управление
Подъельником руководит правитель, назначенный пожизненно. Он сам выбирает своего преемника, когда решает сложить с себя полномочия. В Подъельнике ходят монеты Моховяза и Меднолесья (также ходили монеты Орешников, пока этот город не пал). В Подъельнике подозрительно относятся к деньгам из слишком далёких мест, так как местные жители мало путешествуют, поэтому «чужеземные» монеты здесь не в ходу.

Основные занятия и ремёсла
Научная деятельность: приготовление лекарств, создание научных трудов, проведение математических расчётов.

Импорт и экспорт
Почти всё зерно и другие продукты питания в Подъельник импортируются. Подъельник экспортирует лекарства, эликсиры и яды.

Навыки жителей
«Знаток зверей», «Учёный».

Черты жителей
«Дотошный», «Рациональный».

Порт-Сумах
Порт-Сумах — это отдалённый прибрежный городок, который расположен в тихой бухте. Его порт является перевалочным пунктом на торговом маршруте от города Темноводье до города, известного как Ржаволист.

Расположение и жизненный уклад
Этот портовый городок был построен на каменистом берегу. С одной стороны он защищён торчащими из земли гранитными отложениями, а с другой закрыт зарослями сумаха. Сам город расположен на суше, а его порт находится между двух выдающихся в море гранитных уступов. Всё это делает порт безопасным при волнении моря и скрывает городок от чужих глаз.

Размеры
Городок.

Управление
Порт-Сумахом управляет совет капитанов кораблей. Совет возглавляет капитан, заработавший в прошлом году больше других. Число мест в совете неограниченно. Новые члены принимаются в Совет большинством голосов. Совет определяет правила, действующие в порту, устанавливает налоги и выполняет прочие административные функции. За свою работу каждый член Совета получает долю от всех импортируемых и экспортируемых в город товаров.

Основные занятия и ремёсла
В Порт-Сумахе живут со своими семьями рабочие, корабелы, наблюдатели за погодой, ткачи и торговцы. В этом небольшом, но оживлённом городке довольно просто найти того, кто сможет служить на корабле или обслуживать корабль в порту.

Импорт и экспорт
Порт-Сумах импортирует такие товары первой необходимости, как паруса, изделия из металла, зерно и семена. Здесь предлагаются услуги по морской перевозке. Этот городок хорошо известен напитком **рас** — соком из ягод сумаха, приготовленных особым образом. Порт-Сумах экспортирует краски тёмно-красного цвета и дубильные вещества для обработки кожи.

Навыки жителей
«Корабел», «Наблюдатель за погодой».

Черты жителей
«Крепкий», «Метеочувствительный».

Сланцевая Нора
Этот город построен внутри сланцевой породы. Скоропортящиеся продукты мыши Сланцевой норы хранят в каменных гротах, которые охлаждает подземный ручей. Жители этого города собирают много фруктов и орехов, используя сланцевые инструменты собственного производства. Они также варят и заквашивают разные напитки. При строительстве и производстве всяких полезных вещей жители Сланцевой норы часто используют дерево, которое они добывают к западу от своего города. Многие живут именно здесь из-за обилия съестного, безопасности города и близости его к Локхэйвену.

Расположение и жизненный уклад
Сланцевая нора — это подземный город, построенный в сланцевой породе.

Размеры
Городок.

Управление
В роли правителей этого города всегда выступают три мыши: недавно родившая мать, самая старая мышь и молодая мышь, которая собрала в прошлом сезоне больше еды, чем другие.

Основные занятия и ремёсла
Добыча воды, сбор фруктов, изготовление изделий из сланца и предоставление услуг по хранению еды.

Импорт и экспорт
Город экспортирует напитки. Треть от требующихся городу запасов еды (в основном зерно) он импортирует из Моховяза.

Навыки жителей
«Каменщик», «Мельник», «Сборщик».

Черты жителей
«Открытый».

Травоозёрье
Этот городок состоит из сети различных строений, возведённых поверх извилистых древесных корней, торчащих из земли вдоль берега Травяного Озера. Несмотря на то, что он находится вдали от других мышиных поселений, город выглядит красивым и ухоженным.

Фасады разных построек выглядят по-разному, так как возводились в разное время разными архитекторами. Все постройки соединены внутренними дверями, туннелями, коридорами, лестницами и переходами.

Так как Травоозёрье находится рядом с восточной Границей, за которой начинается Дикая Страна, горожанам часто приходится разбираться со множеством хищников. Раньше они собирали ополчение, чтобы бороться против крупных зверей, которые пытались пробраться в глубь Территорий по суше или задумывали поселиться в озере поблизости от города. Травоозёрье ведёт торговлю со Свилем по воде. Несмотря на то, что Травоозёрье и Волчий Клык расположены неподалёку друг от друга, жители Травоозёрья стараются не иметь дел с мышами из Волчьего Клыка, так как считают их «беззаконными дикарями».

Расположение и жизненный уклад

Травоозёрье построен среди торчащих корней деревьев на берегу Травяного Озера. Все его здания имеют разный внешний вид и соединены между собой в единый комплекс. Жители Травоозёрья имеют воинственный нрав.

Размеры

Городок.

Управление

Городом управляют две мыши, одна мужского, а другая женского пола. Их выбирают предшественники. Каждому из них даётся один «голос» при принятии решений по всем городским вопросам. Третьим «голосом» считается решение большинства остальных жителей.

Основные занятия и ремёсла

Собирательство, рыбная ловля на живца, ткацкое дело и гончарное ремесло.

Импорт и экспорт

Травоозёрье импортирует изделия из металла и овощи, а экспортирует зерно и семена, глину, гончарные изделия и ткани.

Навыки жителей

«Военный», «Насекомовод».

Черты жителей

«Защитник», «Проворный».

МЕНЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ ГОРОДА И ПОСЕЛЕНИЯ

Все посёлки, городки и крупные города Территорий разделены в правилах на две категории. Описание одних дано в общих чертах, а описание других вообще не дано (про них вы можете всё придумать сами).

Виндзельм

Пока ещё не нанесённый на карту новый город, к западу от Вязолесья, рядом с побережьем. Был основан кузнецом, мельником и пекарем в 1151 году.

Волчий Клык

Последняя остановка перед землями Дикой Страны. Известен своими обитателями с шёрсткой серо-серебристого цвета, которым нравится жить изолированно от общества других мышей.

Гальбрук
Известен своими каменщиками.

Гилов Обет
Назван в честь Гилбурта, который вместе с женой основал Яблочный Дом, Доридар и Гилов Обет.

Доридар
Назван в честь Дорис, которая вместе с мужем основала Яблочный Дом, Доридар и Гилов Обет.

Железнолесье
Этот городок расположен на богатых железом землях с красноватой почвой. Это ещё один (наряду с Меднолесьем) город на Территориях, в котором в больших количествах добывают и обрабатывают металл.

Зябкий
Прибрежный форт Мышиной Стражи. Состоит из каменного причала и небольшой подземной каморки.

Калогеро
Прибрежная наблюдательная застава. Это красивая каменная постройка на взморье.

Камнекрепь
Город знаменит карьером песчаника и выносливыми каменщиками.

Кленовая Гавань
Центр торговли в восточной части Мышиных Территорий.

Корневал

Здесь живёт семья, которая производит шёлк.

Ржаволист

Город известен рощей с деревьями, листья которых с приходом осени становятся ржаво-оранжевого цвета.

Темноводье

Основной портовый город. Это водные врата в Порт-Сумах, Калогеро и Ржаволист.

Чёрный Утёс

Здесь находится второй по размеру (после Локхэйвена) архив истории мышиного народа.

Яблочный Дом

Идиллического вида городок, окружённый яблоневой рощей.

Остальные поселения

Далее приведён список названий мышиных поселений, которые вы можете использовать во время вашей игры. Всё об этих местах и их жителях ведущий может придумать самостоятельно, чтобы сделать свою игру неповторимой и увлекательной. Эти поселения называются Белая Сосна, Берёзовый Поток, Вязолесье, Разнотрав, Дубовый Гай, Рассветная Скала, Одинокая Сосна, Роща Лилли, Травоозёрье, Свиль и Чертополохи.

Чтобы было легче придумывать описания, используйте правила раздела **Сделай сам**.

СДЕЛАЙ САМ

Выше можно найти примеры того, какими бывают мышиные поселения. Как видите, описания не всеобъемлющи. Играя, вы можете наполнять уже описанные поселения разными деталями или придумывать собственные поселения. В этом разделе приведены принципы, по которым всё это можно сделать.

Создавая поселение, учитывайте 2 фактора: его ресурсы, а также защиту или укромность местоположения, которую оно обеспечивает. Придумывая новое поселение для своей игры, задайте себе следующие вопросы: Где оно находится? Какой там рельеф местности? Какие природные ресурсы находятся рядом? Почему это место подходит для жизни мышей?

Ресурсы поселения

В каждом поселении должна быть хотя бы одна мышь, которая что-то собирает, печёт, мелет муку, изготавливает из дерева и т. п. При этом всё это может делаться в небольших масштабах, которые не позволяют удовлетворить нужды всего населения. Редко когда жители одного города или посёлка могут сами обеспечить себя всем необходимым, однако и полностью зависеть от импорта из других мест они вряд ли захотят.

Управление поселения

Каждое поселение имеет право управлять своими жителями так, как сочтёт нужным. В каждой местности устанавливают свои законы о распорядке дня, используемых деньгах, налогах, продуктах питания и правилах обеспечения порядка.

Армия поселения

В каждом поселении обычно имеется вооружённый отряд. Где-то такой отряд может быть организован как постоянные силы правопорядка или армия, тогда как в других местах он может представлять собой ополчение, созываемое в случае необходимости. Иногда такой отряд может быть похож на вооружённую банду, которая наводит в округе свои порядки.

Поселение и Стража

Большинство поселений зависит от торговли, а потому предпочитает, чтобы Стража существовала и продолжала охранять торговые пути. Такое положение дел приводит к двоякому отношению мышей к стражам. То они считают их дармоедами, то, наоборот, благословлением небес. Поселения, которым не нужна помощь Стражи, можно пересчитать по пальцам. Но даже в этих поселениях могут относиться к стражам по-разному.

ПРОБЛЕМЫ НА ТЕРРИТОРИЯХ

Нельзя сказать, что жизнь на землях Мышиных Территорий мрачна и изнурительна, но идеальной её тоже не назовёшь. Погода и хищники постоянно угрожают мышам, но и без них хватает бедствий. Такие неприятности, как *войны*, *восстания*, *дефицит* припасов, *голод* и *засуха*, *эпидемии*, могут случиться совершенно неожиданно.

Война

До сих пор в истории Территорий была только одна *война* — вторжение ласок. Тогда мыши из разных городов были призваны в общую армию, которая должна была защищать города и важные торговые пути. Гвендолин взяла на себя роль главнокомандующего, а мышиные стражи стали её элитными бойцами.

То было тяжёлое время для Территорий. Мышам дорого обошлось содержание такой армии. На это ушло много сил, еды, других припасов и медикаментов. Каждый город был обязан снабжать мышиную армию, чтобы та могла сражаться. Это привело к трудностям и *дефициту* в самих городах, но альтернатива была намного хуже: ласки намеревались превратить мышей в рабов, чтобы затем сожрать их всех.

Вероятность того, что один город пойдёт войной на другой невелика, но такое случается. Совсем недавно *восстание* в Дреграде привело к тому, что мыши этого города устроили согласованное и умелое нападение на Локхэйвен, целью которого было смещение Гвендолин и упразднение Мышиной Стражи.

Война может случиться из-за *дефицита*, *голода*, *эпидемии* или *восстания*, и наоборот. Окружающие города сразу почувствуют на себе её последствия: появятся беженцы и раненые, начнутся перебои с поставками, нарушится связь с другими поселениями. В более отдалённых городах также будет не хватать еды и начнутся перебои с поставками. Только самые удалённые и экономически независимые поселения не почувствуют на себе влияние *войны*.

Во время *войны* перед Стражей стоит чёткая задача — остановить военные действия как можно скорее. Если два города начали *войну*, их армиям придётся пройти через дикую местность, чтобы сразиться друг с другом. Если получится, стражи должны уладить конфликт, проведя переговоры с военачальниками обеих сторон. Если не удастся уговорить командиров, их надо арестовать и привести в Локхэйвен, где их будет судить совет, состоящий из глав всех других мышиных поселений.

Восстание

Жизнь в городах не всегда спокойна. *Дефицит*, *засуха*, *голод* и *эпидемии* могут вылиться в недовольство и злость населения. Горожане хотят, чтобы ситуация изменилась, и часто возлагают ответственность

за происходящее на правителей, при этом совершенно неважно, виноваты те или нет.

Бывает, что особо недовольные призывают других мышей к *восстанию*, чтобы сместить городских правителей и посадить на их место новых.

Восстания бывают мирными. В таком случае свергнутых правителей просто отстраняют от власти, а на их место назначают новых мышей из своего числа. Однако намного чаще *восстания* приводят к кровопролитию. Те, кто стоит у руля, отказываются отдавать то, что у них есть, а мятежники отказываются им подчиняться. Когда события разворачиваются таким образом, каждая сторона готова пойти на всё (обмануть, оболгать, убить, устроить беспорядки), лишь бы одержать победу.

Во время *восстания* все бунтовщики имеют *состояние «Разозлённый»*. Это *состояние* добавляется к любым другим *состояниям*, которые в данный момент действуют на жителей поселения (например, к *состоянию «Голодный»* или *«Больной»*).

Для Стражи *восстание* — сложная ситуация. Технически всё, что происходит внутри города, находится вне юрисдикции стражей, и они не имеют права вмешиваться. Но на практике случается так, что находящиеся в городе друзья и родные стражей могут примкнуть к восставшим или пострадать от их руки. В такой ситуации долг и преданность Страже входят в противоречие с заботой о близких.

На время *восстания*, если происходят демонстрации или стачки, вся работа в городе прекращается. Это *<u>может</u>* привести к *дефициту* или даже *голоду* в близлежащих городках.

Дефицит

Погода, невезение или даже неудачная торговая сделка могут привести к *дефициту* сырья или еды. *Дефицит <u>можно</u>* использовать как *фактор* при *проверке способности «Ресурсы»*.

Например, если в городе *дефицит* еды, а вы хотите снять с персонажа *состояние «Голодный»*, *сложность препятствия* при обычной *проверке способности «Ресурсы»* должна возрасти. Таким образом, если Меднолесье по какой-либо причине перестанет постав-

лять металл в Моховяз, это событие станет *фактором*, усложняющим для вас поиск снаряжения в Моховязе.

Во время *дефицита* Гвендолин всегда посылает патрули для оказания помощи. Если она лично может повлиять на устранение *дефицита*, она это сделает. Стражи могут сопроводить караван с нужными припасами, чтобы помочь пострадавшему поселению. Если *дефицит* возник по политическим или экономическим причинам, стражи патруля могут выступить в роли посредников.

Засуха и голод

Голод — это значительное сокращение запасов еды, вызывающее недоедание и голодание мышей. Обычно *голод* наступает в результате *засухи*, нашествия вредителей, торговой блокады или *войны*.

Во время *голода* сложно «снять» *состояние «Голодный/Испытывающий жажду»*. Цены на все продукты в игре *должны* вырасти в четыре раза. *Сложность препятствия* при *обычной проверке навыка «Сборщик»* увеличивается на 3. Это, в свою очередь, также увеличивает на 3 *сложность препятствий* при *обычных проверках навыков «Пекарь»* и *«Мельник»*.

Найти еду трудно. Мыши вынуждены покидать города, отправляясь на поиски еды для себя и своих родных. Почти вся работа в городе останавливается.

Большинство обитателей пострадавшего поселения получат *состояние «Голодный/Испытывающий жажду»*. Только самые состоятельные или самые предусмотрительные мыши могут избежать этого, так как будут нормально питаться.

Во время *засухи* или *голода* мыши мало что могут предпринять. Гвендолин всегда старается отправить в помощь часть запасов Локхэйвена, но этой помощи всё равно будет недостаточно. При этом такие поставки должны тщательно охраняться, ведь некоторые оголодавшие мыши могут пойти на всё, лишь бы выжить.

Эпидемия

Эпидемии могут погрузить Мышиные Территории в хаос. Попав в город, инфекция начнёт распространяться, заражая всё больше горожан, а затем перекинется на соседние поселения и пойдёт дальше, сея панику и хаос, пока, наконец, не сойдёт на нет.

Большинство *эпидемий* всё же не смертельны. Всплески простудных заболеваний или гриппа в городах *осенью* — обычное дело. Совсем другое дело редкие, но смертоносные вспышки чумы, во время которых гибнет множество мышей.

При несмертельной *эпидемии* все мыши в городе *должны* получить *состояние «Усталый»* или *«Больной»*, пока вспышка болезни не пройдёт. Так происходит, потому что, даже если мышь сама не болеет, она наверняка заботится о ком-то, кто заболел. Естествен-

но, это сказывается на качестве и скорости любой производимой в городе работы.

Во время *эпидемии* смертельно опасной чумы всё намного хуже. В зачумлённых городах власти не могут прокормить жителей и позаботиться о них должным образом, не говоря уже о выполнении городом взятых на себя торговых обязательств. Борьба с болезнью поглощает все ресурсы.

Если ваш страж контактирует с заражённым (неважно, смертельна болезнь или нет), проведите *обычную проверку* его *способности «Здоровье»* против ПР 3. Если игрок *не прошёл проверку,* его персонаж получает *состояние «Больной».*

На время *эпидемий* в города не пускают путников, пришедших из мест, где распространилась болезнь. Это может усложнить жизнь путешественникам, находящимся далеко от дома, задержать их и подвергнуть опасно долгому нахождению в диких местах.

В самых крайних случаях целые города могут быть помещены в карантин. Неблагодарное занятие по обеспечению такого карантина ложится на плечи Стражи. Ради блага всех Территорий заболевшие должны быть изолированы.

ТЁМНЫЙ ВЕРЕСК И ДИКАЯ СТРАНА

За пределами восточной и западной границы Мышиных Территорий лежат два

опасных края, практически не известных мышам — Тёмный Вереск и Дикая Страна.

Тёмный Вереск

До 1149 года на Мышиных Территориях проживало некоторое количество ласок. Сеть их подземных туннелей была названа Тёмный Вереск в честь зарослей буйного, яркого вереска, в которых находился самый старый и главный вход в их подземелья. После войны, случившейся в 1149 году, ласкам пришлось покинуть Тёмный Вереск и поселиться за границами Мышиных Территорий. Однако какое-то количество ласок до сих пор живёт и охотится на Мышиных Территориях. В целом они ведут разбойный образ жизни и селятся очень маленькими группами.

Большинству мышей мало что известно о владениях ласок. Считалось, что туннели, из которых состоит Тёмный Вереск, располагаются в основном на западе и только частично заходят на земли, примыкающие к самым западным мышиным городам. Но на самом деле сеть туннелей простирается почти под половиной Территорий. Большинство из этих туннелей ласки создали не сами. Многие из них это занятые ласками дома, переходы и норы, брошенные какими-то другими зверями. Ласки просто захватили их, соединили между собой и присоединили к общей сети ходов Тёмного Вереска. Стены этих ходов теперь укреплены гравированным камнем, украшены мозаикой и шкурами убитых жертв. По обычаю ласки уменьшили высоту дверных проёмов, сделав их ниже своего роста. Поэтому при входе в комнату или коридор ласкам приходится поклониться. Этим действием входящий показывается свою уязвимость и выражает почтение по отношению к тем, кто уже находится в помещении.

Во время войны 1149 года правитель ласок по имени Рамполь увидел, как быстро растёт мышиная популяция, и почуял в этом большие перспективы. Он объявил мышам войну и стал захватывать их, как скот. Ласки начали ловить мышей и использовать их для пропитания. Часть из них убивали сразу, а тушки заготавливали и хранили. Остальных держали в клетках в надежде, что те станут размножаться, увеличивать популяцию и, соответственно, богатство Рамполя. Пленные мыши также служили приманкой для возможных горе-спасателей. До наступления зимы 1152 года только трое мышей смогли вернуться из Тёмного Вереска живыми.

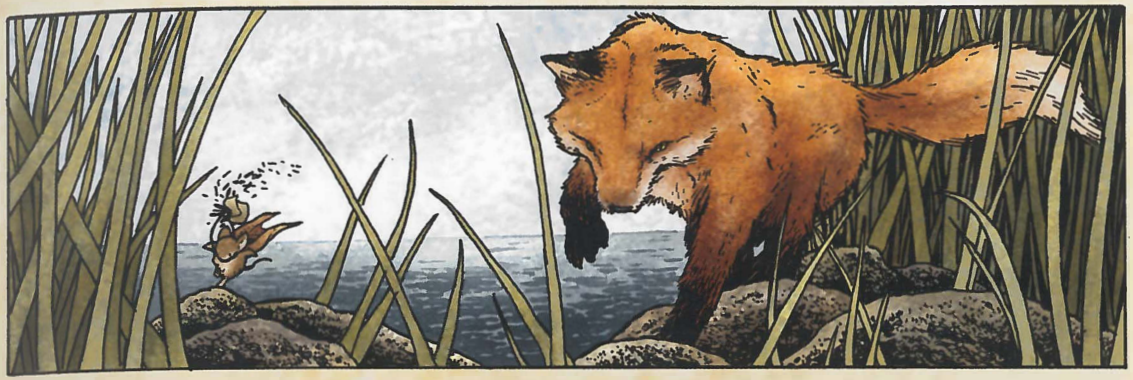
Тёмный Вереск — достаточно большое сооружение. Каждая его часть управляется своим Лордом. Титул Туннельного Лорда даруется Владыкой Ласок.

Дикая страна

Это неизведанная земля. Немногие из тех, кто отправился туда, сумели вернуться. Пространства там обширнее; расстояния между деревьями большие, а потому там живут более опасные и крупные звери: волки, росомахи, медведи, лоси и олени.

Граница

На самом деле, это не какая-то проведённая на местности пограничная черта. Граница — это особые территориальные метки, которые делают мыши для отпугивания хищников. Многие мыши, живущие на Территориях, даже не знают о существовании Границы, и всего несколько из живущих сейчас мышей когда-то выходили за её пределы. С помощью учёных Подъельника эту Границу обновляют не менее двух раз в год. Это одна из самых важных задач Стражи. Её выполнение вверяют в лапы самых надёжных патрулей.



ОБИТАТЕЛИ ТЕРРИТОРИЙ

Не стоит недооценивать тяготы службы в Страже.
Друзья не должны быть врагами,
а враги не должны быть друзьями.
Понимание этого — дело целой жизни.

— из записей Ларии, четвёртого Матриарха Локхэйвена

Территории — густонаселённое, бурлящее жизнью место. Кроме живущих в поселениях мышей, эту землю населяет поразительное количество разных птиц, зверей и насекомых. В этой главе рассказывается о мышах, ласках и их союзниках, домашнем скоте и диких *зверях*.

В этой главе имеются сведения о способах общения и взаимодействия мышей с другими созданиями, а также рассказывается о «Природном порядке» — проще говоря, о том, кто кого ест.

МЫШИНЫЕ СТРАЖИ

Далее приводятся *способности*, *навыки* и другая информация о Гвендолин, Матриархе Мышиной Стражи, а также типовые примеры мышиных стражей разных рангов. *Снаряжение* для них можете подобрать на свой вкус.

Гвендолин

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	10
ВОЛЯ	6	СВЯЗИ	6
ЗДОРОВЬЕ	4		

НАВЫКИ: *Администратор 5, Боец 4, Военный 4, Инструктор 2, Лекарь 4, Наблюдатель за погодой 3, Оратор 4, Охотник 3, Переговорщик 6, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о Мышиной Страже, знания о патрулировании, знания о городских проблемах, знания о Локхэйвене, знания о Чёрной Секире.*

ЧЕРТЫ: *Грациозная (2), Мудрая (2), Отзывчивая (2), Решительная (3).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *алебарда, лёгкая броня, стол с географической картой.*

Капитан Стражи

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	6
ВОЛЯ	6	СВЯЗИ	5
ЗДОРОВЬЕ	3		

НАВЫКИ: *Администратор 3, Архивариус 3, Боец 3, Военный 4, Инструктор 2, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 4, Оратор 3, Оружейник 3, Охотник 4, Переговорщик 2, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 3.*

ЧЕРТЫ: *Независимый (1), Храбрый (1), Упрямый (1).*

Лидер патруля

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

НАВЫКИ: *Боец 4, Знаток зверей 2, Инструктор 2, Кузнец 3, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 4, Переговорщик 4, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 4.*

ЧЕРТЫ: *Тихий (2), Трудолюбивый (1).*

Патрульный

способности	рейтинг	способности	рейтинг
природа (мышь)	4	ресурсы	4
воля	4	связи	3
здоровье	4		

навыки: *Боец 3, Инструктор 4, Картограф 3, Лекарь 2, Манипулятор 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Повар 2, Разведчик 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2, Учёный 2.*

черты: *Золотые лапы (1), Крепкий (1), Стойкий (1).*

Страж

способности	рейтинг	способности	рейтинг
природа (мышь)	5	ресурсы	2
воля	3	связи	2
здоровье	5		

навыки: *Боец 4, Охотник 3, Переговорщик 2, Плотник 4, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Торгаш 2.*

черты: *Телохранитель (1), Доверие стражи (1).*

Лапа помощи

способности	рейтинг	способности	рейтинг
природа (мышь)	4	ресурсы	1
воля	2	связи	1
здоровье	6		

навыки: *Боец 2, Картограф 2, Кузнец 2, Наблюдатель за погодой 2, Оратор 2, Плотник 2, Разведчик 2, Разнорабочий 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2.*

черты: *Дотошный (2), Топографический кретин (1).*

МЫШИ ТЕРРИТОРИЙ

В этом разделе главы дана информация о *способностях*, *навыках*, *чертах* и *знаниях* обычных мышиных жителей, владеющих основными видами профессий и ремёсел.

Перечень *навыков* и *черт* каждого персонажа не является окончательным. Если для игры вам необходимо изменить эти данные, меняйте их.

Приведённые здесь *рейтинги* не отражают средний уровень *навыков* всех представителей профессии или ремесла. Наоборот, эти *рейтинги* несколько завышены, как бы в противовес *рейтингам* мышиных стражей (средние *рейтинги* обычных мышей немного ниже указанных). Это сделано намеренно, чтобы взаимодействие стражей с такими персонажами было более интересным и не показалось слишком простым.

Администратор

способности	рейтинг	способности	рейтинг
природа (мышь)	3	ресурсы	7
воля	4	связи	6
здоровье	3		

навыки: *Администратор 4, Архивариус 3.*

знания: *знания о законах, знания о родном городе.*

черты: *Скептичный (2).*

Архивариус

способности	рейтинг	способности	рейтинг
природа (мышь)	3	ресурсы	4
воля	4	связи	3
здоровье	3		

навыки: *Администратор 2, Архивариус 5.*

знания: *знания об архивах, знания о записях.*

черты: *Сова (1).*

Гончар

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

НАВЫКИ: *Гончар 5, Плотник 2, Торгаш 3.*
ЧЕРТЫ: *Стойкий (1).*

Громила

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	1
ВОЛЯ	2	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	6		

НАВЫКИ: *Боец 5, Торгаш 2.*
ЗНАНИЯ: *знания о родном городе.*
ЧЕРТЫ: *Большелапый (2), Высокий (1), Телохранитель (1).*

Жнец

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	4		

НАВЫКИ: *Разнорабочий 3, Сборщик 5.*
ЗНАНИЯ: *знания о зерне.*
ЧЕРТЫ: *Жаворонок (1).*

Жукопас

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

НАВЫКИ: *Знаток зверей 3, Насекомовод 5.*
ЗНАНИЯ: *знания о жуках.*
ЧЕРТЫ: *Любопытный (1).*

Каменщик

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	6
Воля	4	Связи	4
Здоровье	5		

Навыки: *Каменщик 5, Мельник 3, Разнорабочий 2.*
Черты: *Большелапый (2).*

Капитан городского ополчения

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	6
Воля	5	Связи	6
Здоровье	4		

Навыки: *Боец 4, Инструктор 3, Оратор 3, Торгаш 4.*
Знания: *знания о солдатах.*
Черты: *Защитник (2).*

Картограф

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	5
Воля	5	Связи	4
Здоровье	2		

Навыки: *Архивариус 3, Картограф 5.*
Знания: *знания о картах.*
Черты: *Седошкурый (2).*

Корабел

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	4
Воля	4	Связи	4
Здоровье	4		

Навыки: *Корабел 5, Плотник 3.*
Знания: *знания о реках.*
Черты: *Бесстрашный (1).*

Кузнец

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	6
Воля	4	Связи	4
Здоровье	5		

Навыки: *Кузнец 5, Торгаш 3.*
Знания: *знания о металлах.*
Черты: *Пылкий (1).*

Купец

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	10
Воля	6	Связи	6
Здоровье	4		

Навыки: *Администратор 4, Переговорщик 3, Торгаш 5.*
Знания: *знания о монетах, знания о торговых путях.*
Черты: *Жаворонок (2).*

Лекарь

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	10
Воля	5	Связи	6
Здоровье	4		

Навыки: *Лекарь 5, Учёный 2.*
Знания: *знания о болезнях.*
Черты: *Спокойный (1).*

Мельник

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	6
Воля	4	Связи	4
Здоровье	4		

Навыки: *Мельник 5, Пивовар 2, Торгаш 3.*
Знания: *знания о жерновах.*
Черты: *Отзывчивый (1).*

Мошенник

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	4
Воля	4	Связи	4
Здоровье	3		

Навыки: *Манипулятор 5, Переговорщик 3.*
Знания: *знания о способах мошенничества.*
Черты: *Умный (1).*

Натуралист

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	5	Ресурсы	3
Воля	3	Связи	1
Здоровье	4		

Навыки: *Знаток зверей 5, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 2, Сборщик 3.*
Черты: *Топографический кретин (2).*

Оружейник

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	5
Воля	4	Связи	4
Здоровье	4		

Навыки: *Кузнец 3, Оружейник 5, Торгаш 4.*
Знания: *знания о доспехах, знания об оружии.*
Черты: *Золотые лапы (1).*

Отшельник

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	6	Ресурсы	3
Воля	5	Связи	1
Здоровье	3		

Навыки: *Повар 2, Собиратель 3, Специалист по выживанию 5.*
Знания: *знания о странных происшествиях.*
Черты: *Острый слух (2).*

Охотник

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	2	Ресурсы	3
Воля	5	Связи	2
Здоровье	5		

Навыки: *Знаток зверей 3, Охотник 5, Разведчик 3.*
Знания: *знания о следах.*
Черты: *Путешественник (2).*

Пекарь

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	5
Воля	3	Связи	4
Здоровье	4		

Навыки: *Пекарь 5, Повар 3, Торгаш 4.*
Знания: *знания о хлебе.*
Черты: *Покрытый шрамами (1), Толстый (1).*

Пивовар

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	6
Воля	3	Связи	6
Здоровье	4		

Навыки: *Мельник 2, Пивовар 5.*
Знания: *знания о пиве.*
Черты: *Мелкий (1).*

Плотник

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	3
Воля	4	Связи	3
Здоровье	5		

Навыки: *Каменщик 2, Плотник 5, Торгаш 4.*
Знания: *знания о древесине.*
Черты: *Худой (1).*

Повар

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	3
Воля	3	Связи	3
Здоровье	4		

Навыки: *Пекарь 2, Повар 5, Сборщик 3.*
Черты: *Пессимист (1).*

Политик

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	5
Воля	6	Связи	6
Здоровье	3		

Навыки: *Администратор 3, Оратор 5, Торгаш 4.*
Знания: *знания о полуправде.*
Черты: *Сообразительный (1), Экстраверт (1).*

Пчеловод

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	3	Ресурсы	5
Воля	5	Связи	2
Здоровье	3		

Навыки: *Знаток зверей 3, Пчеловод 5.*
Знания: *знания о пчеломатке.*
Черты: *Бдительный (2).*

Разбойник

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	2
Воля	2	Связи	3
Здоровье	5		

Навыки: *Боец 4, Манипулятор 3, Разведчик 5.*
Черты: *Юный (1), Непреклонный (1).*

Разнорабочий

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	1
Воля	2	Связи	1
Здоровье	4		

Навыки: *Разнорабочий 5, Торгаш 2.*
Черты: *Большелапый (1).*

Скиталец

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	6	Ресурсы	3
Воля	3	Связи	1
Здоровье	6		

Навыки: *Наблюдатель за погодой 3, Сборщик 4, Следопыт 5.*
Черты: *Худой (2).*

Собиратель

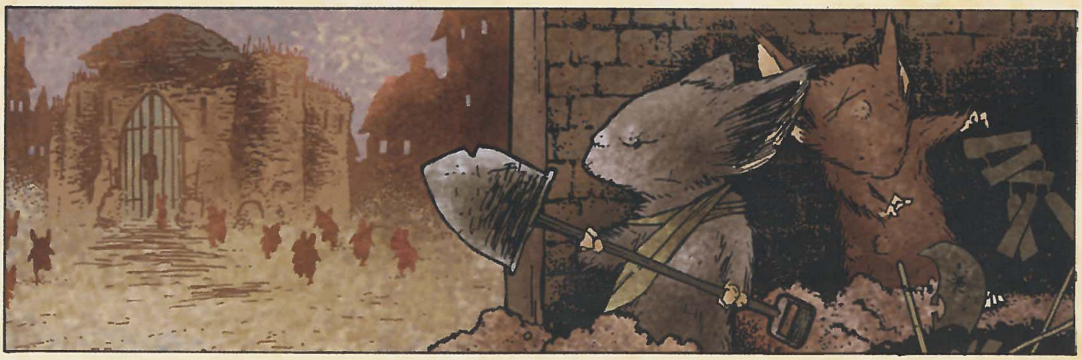
Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	5	Ресурсы	1
Воля	3	Связи	1
Здоровье	4		

Навыки: *Разведчик 2, Сборщик 5.*
Знания: *знания о подлеске.*
Черты: *Тихий (1).*

Солдат

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	2
Воля	3	Связи	2
Здоровье	5		

Навыки: *Боец 5, Разведчик 3.*
Черты: *Упрямый (1).*



Стекольщик

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	2	Ресурсы	6
Воля	5	Связи	4
Здоровье	4		

Навыки: *Стекольщик 5, Торгаш 4.*
Знания: *знания о мельницах.*
Черты: *Вдумчивый (1).*

Ткач

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	4
Воля	4	Связи	3
Здоровье	4		

Навыки: *Ткач 5, Торгаш 4.*
Знания: *знания о плащах.*
Черты: *Длиннохвостый (1).*

Трактирщик

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	4
Воля	5	Связи	5
Здоровье	3		

Навыки: *Манипулятор 3, Переговорщик 4, Торгаш 5.*
Знания: *знания о подслушивании.*
Черты: *Острый слух (1), Чёрствый (1).*

Уличный торговец

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	3
Воля	4	Связи	5
Здоровье	3		

Навыки: *Оратор 3, Торгаш 5.*
Знания: *знания о безделушках.*
Черты: *Хитрый (1).*

Учёный

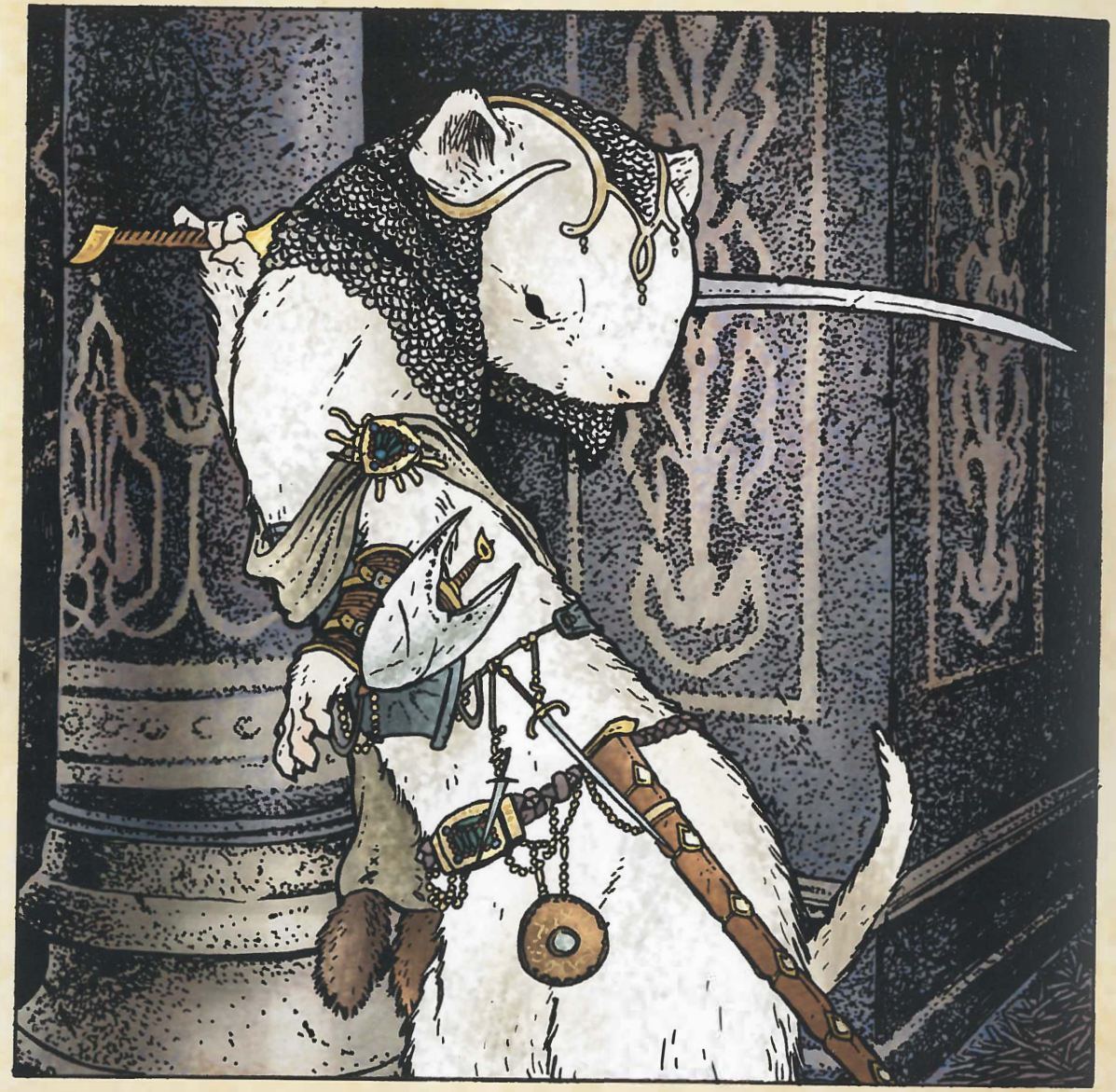
Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	2	Ресурсы	7
Воля	6	Связи	4
Здоровье	3		

Навыки: *Знаток зверей 2, Лекарь 3, Наблюдатель за погодой 3, Учёный 5.*
Знания: *знания о химии.*
Черты: *Любопытный (2), Седошкурый (2).*

Учитель

Способности	Рейтинг	Способности	Рейтинг
Природа (мышь)	4	Ресурсы	4
Воля	5	Связи	4
Здоровье	4		

Навыки: *Инструктор 5, Переговорщик 4.*
Знания: *знания о том, как жаловаться и возмущаться.*
Черты: *Мудрый (1).*



ЛАСКИ

Ласки населяют земли, известные как Тёмный Вереск, которые находятся за юго-западной границей Территорий. У них есть свой язык, культура и технологии. Они естественные враги мышей, которые могут убить (и съесть) попавшуюся им мышь без колебаний или какого бы то ни было повода. Всего три года прошло с тех пор, как ласки напали на земли мышей и случилась великая война, которую мыши едва не проиграли. Тогда погибло много мышей. Во время конфликта ласкам удалось захватить и разрушить несколько мышиных городов, которые стояли недалеко от Границы. Никто не знает, когда они снова нападут, чтобы стереть Территории с лица земли раз и навсегда.

Ласки длинные и стройные, в два-четыре раза крупнее мышей. Их необычайно гибкие тела позволяют им преследовать добычу даже в норах и узких местах.

Ласками правит Владыка и несколько Тунельных Лордов. Титул можно получить либо путём убийства того, кто сейчас носит такой титул, либо посредством назначения через получение поддержки от более могущественной ласки. Лорды очень состоятельные, живут в богатстве и комфорте. Тем не менее это беспокойная жизнь. Она полна страхов и политической борьбой, потому что от соплеменников всегда исходит угроза

И зверь, и враг

В *схватке* с ласками можно использовать как *навык «Боец»*, так и *навык «Охотник»*.

Природа ласок

Поведение ласок очень сильно отличается от мышиного. Ласкам не свойственно прятаться и убегать. Им по душе обман, убийство, грабёж и злорадство. Их *«Природа»* описывается следующими *природными особенностями*: *Агрессивность, Грабёж нор* и *Злорадство*.

Ласка из сельского ополчения

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	2	СВЯЗИ	1
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Манипулятор 2, Охотник 2, Разнорабочий 4.*
ЧЕРТЫ: *Боязливый (1).*
СНАРЯЖЕНИЕ: *лопата.*

Ласка-солдат

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Боец 5, Манипулятор 4, Охотник 3.*
ЧЕРТЫ: *Хитрый (1).*
СНАРЯЖЕНИЕ: *лёгкая броня, меч, пустой мешок.*

Ласка-шпион

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	5	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	5
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Боец 5, Манипулятор 4, Охотник 4, Переговорщик 4, Разведчик 5, Следопыт 4.*
ЗНАНИЯ: *знания о колючих кустах.*
ЧЕРТЫ: *Хитрый (2), Чёрствый (1).*
СНАРЯЖЕНИЕ: *карта Мышиных Территорий, пара ножей.*

Капитан ласок

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	5	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	5
ЗДОРОВЬЕ	6		

НАВЫКИ: *Боец 5, Военный 4, Манипулятор 4, Оратор 4.*
ЗНАНИЯ: *знания о войне.*
ЧЕРТЫ: *Недоверчивый (2), Хитрый (2).*
СНАРЯЖЕНИЕ: *топор, тяжёлая броня.*

Туннельный Лорд

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	6	РЕСУРСЫ	6
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	7
ЗДОРОВЬЕ	6		

НАВЫКИ: *Боец 5, Военный 5, Манипулятор 4, Оратор 5, Охотник 5, Следопыт 4, Торгаш 4.*
ЗНАНИЯ: *знания о ласках, знания о туннелях.*
ЧЕРТЫ: *Недоверчивый (2), Независимый (2).*
СНАРЯЖЕНИЕ: *алебарда, тяжёлая броня.*

Владыка ласок

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	7	РЕСУРСЫ	10
ВОЛЯ	6	СВЯЗИ	8
ЗДОРОВЬЕ	7		

НАВЫКИ: *Боец 6, Военный 5, Манипулятор 6, Оратор 5, Переговорщик 4.*
ЗНАНИЯ: *знания о мышах-воинах, знания о ласках.*
ЧЕРТЫ: *Лидер (1), Недоверчивый (3), Чёрствый (2).*
СНАРЯЖЕНИЕ: *алебарда, ножи, тяжёлая броня.*

СОЮЗНИКИ ЛАСОК

Куницы, норки, соболи и хорьки являются ближайшими родственниками ласок. Они часто служат ласкам в качестве разнорабочих, разведчиков или военных советников.

Куница

Куницы крупнее ласок. У них короткая коричневая шерсть, а выглядят они как помесь ласки с лисицей. Куницы селятся поблизости от сосновых деревьев, потому что им нравятся семена сосновых шишек. Они охотятся на кроликов, белок, бурундуков и мышей и ведут активный образ жизни круглый год.

Природа (куница) 6
Природные особенности: Вторжение, Лазание, Охота, Плавание.

Норка

Норки — это те же ласки, но их жизнь больше связана с водоёмами, чем с окружающей сушей. У них густая и маслянистая шерсть, а на лапах есть перепонки. По размерам норки крупнее ласок, но меньше выдр. Они ведут активный образ жизни круглый год, а потомство приносят ранней весной. Они ярко выраженные хищники и нападают на каждого, кого могут убить. Предпочитают мышей, кроликов, лесных сурков и белок.

Природа (норка) 6
Природные особенности: Грабёж нор, Охота, Плавание.

Соболь

Соболи — самые крупные сородичи ласок. Эти *звери* размером почти с лисицу, но с более короткими лапами. У них мягкая, тёмно-коричневая шкура и длинные пушистые

хвосты. Морды соболей намного более длинные, чем у ласок, а когти на лапах они могут выпускать и втягивать.

Соболи почти не водятся на Территориях. Случается, что зимой они забредают в мышиные земли в поисках еды. Они практически всеядны и могут съесть как пойманную мышь, так и найденный фрукт. Особым деликатесом они считают мясо дикобразов. Соболи умелые охотники на дикобразов и не боятся их иголок.

Природа (соболь) 7
Природные особенности: Лазание, Охота, Плавание, Убийство дикобразов.

Соболиное «оружие»
Втягивающиеся когти: +1у к результату успешной *Атаки*.
Морда (используется по правилам копья).

Хорёк

Несмотря на то что хорьки — родственники ласок, ласки относятся к ним как к низшим второсортным созданиям. В обществе, построенном ласками, хорьков по большей части используют как рабочую силу, в то время как сами ласки становятся капитанами, туннельными лордами или чиновниками. Было всего несколько выдающихся хорьков, которые смогли преодолеть эти предубеждения и заслужить уважение ласок. Наиболее известна Аннабелая, которая была старшим капитаном во время Зимней Войны и подчинялась непосредственно Рамполю, владыке ласок.

Природа (хорёк) 5
Природные особенности: Воровство, Обман, Скрытность.

ОДОМАШНЕННЫЕ ЗВЕРИ

Мыши одомашнили три вида насекомых: жуков, пчёл и сверчков. Насекомоводы научились разводить и приручать этих созданий, чтобы использовать их во благо мышиного народа.

Жуки

Мыши используют жуков для переноски небольших грузов, например, писем, а также содержат в качестве домашних питомцев.

Природа (жук) 3
Природные особенности: Выносливость, Поедание листьев, Таскание.

Пчёлы

Пчелы живут на пасеках. О них заботятся пчеловоды, которые собирают мёд и воск из ульев.

Природа (пчела) 2
Природные особенности: Роение, Атака с воздуха, Производство мёда.

Сверчки

Как и жуков, сверчков часто содержат в качестве домашних *зверей*. Говорят, что они могут предугадывать изменение погоды, но чаще всего их заводят потому, что мышам нравится их «пение».

Природа (сверчок) 2
Природные особенности: Передвижение скачками, Пение, Наблюдение за погодой.

ДИКИЕ ЗВЕРИ

Дикие *звери* перечислены в алфавитном порядке. В описании каждого *зверя* содержится подробная информация о нём, а также о том, какую опасность этот *зверь* представляет для мышей. Там же приведён *рейтинг* его *способности* «*Природа*» и перечислены *природные особенности*. Кроме того, в описании некоторых *зверей* можно найти звериное «оружие», которым по правилам считаются особые преимущества *зверя* в *схватке*, *погоне* или в любом другом подходящем *типе конфликта*. Для описания *звериного «оружия»* используются термины и правила из раздела **Снаряжение для конфликта** главы ***Конфликт***, а также особые термины и правила, описывающие *бонусы*, характерные только для *звериного «оружия»*.

Барсук

Шерсть у барсуков грубая. Её цвет может варьироваться в диапазоне от серого до желтовато-коричневого. От носа к затылку идёт характерная белая полоса. Тело у барсуков широкое и плоское, лапы короткие и крепкие, а когти длинные и серповидные.

Барсуки — выносливые, настырные и прожорливые хищники. Они всеядны, но предпочитают животную пищу. На *зиму* они впадают в спячку, которая длится с поздней *осени* до ранней *весны*. Барсуки выкапывают норы по склонам покрытых травою холмов. В этих норах они зимуют и выращивают потомство.

Барсуки — серьёзная проблема для мышей. Если барсук отыщет мышиное поселение, то непременно разрушит его (прорвётся сквозь оборону и станет пожирать всех, кто встретится на его пути).

Природа (барсук) 8

Природные особенности: Впадение в спячку, Жадное поедание, Ночная охота, Рытьё нор.

Барсучье «оружие»

Серповидные когти (используются по правилам как копья, так и топора).

Белка-летяга

На первый взгляд, белки-летяги кажутся безобидными, красивыми и чудаковатыми. Но на самом деле они довольно опасны. Мыши Территорий называют их Летающими Дьяволам! Мышат пугают, что, если они будут непослушными, Летающий Дьявол придёт за ними ночью, утащит в лес и съест их.

Белки-летяги всеядны, и они любят охотиться на маленьких мышат. От нападений этих необычных *зверей* сложно отбиваться, потому что они могут атаковать неожиданно практически с любой стороны.

Белки-летяги — ночные *звери*, ведущие активный образ жизни весь год. В основном они нападают на мышей *зимой*, когда трудно найти другое пропитание.

Природа (белка-летяга) 6
Природные особенности: Воровство маленьких мышат, Лазание, Планирование по воздуху.

«Оружие» белок-летяг
Летательные перепонки: +2К при *проверке Манёвра.*

Бобёр

Бобры — крупные грызуны с большими плоскими хвостами. Они обитают в реках и озёрах, не конкурируя напрямую с мышами за источники пищи. Бобры питаются корой, зелёной листвой, водными растениями — всё это в изобилии можно найти на землях Территорий.

Бобры создают мышам проблемы, потому что валят деревья и делают из них плотины и бобровые хатки. Деревья, которые подтачивают бобры, могут быть домом для мышей или могут упасть на близлежащее мышиное поселение. Кроме того, бобровая плотина на реке может перекрыть приток воды, которая требуется для хозяйственных и производственных нужд мышам, живущим вниз по течению.

Бобры ведут активный образ жизни круглый год.

Природа (бобёр) 7
Природные особенности: Плавание, Подтачивание деревьев, Проделывание туннелей, Строительство.

Большой рогатый филин

Очень опасные хищники, которые охотятся на мышей, кроликов, скунсов, дикобразов, змей и даже других птиц.

Хотя их рога можно принять за уши, на самом деле они не являются ни тем, ни другим, а просто украшением из перьев. Тем не менее рогатые филины имеют отменный слух. Эти птицы выходят на охоту круглый год. Своих гнёзд они не строят, а вместо этого захватывают гнёзда воронов и ястребов.

Природа (большой рогатый филин) 8

Природные особенности: Летание, Нападение с высоты, Отличный слух, Охота.

«Оружие» филина

Когти: +1у к результату успешной *Атаки*.
Тихие крылья: +1К при проверке *Манёвра*; +1у к результату успешного *Манёвра*.

Волк

Волки находятся на самом верху пищевой цепи. Стая этих красивых диких хищников может победить любого другого *зверя*, живущего на землях Территорий, даже медведя или лося.

В целом мыши не интересуют волков. Повсюду за пределами Территорий полно гораздо более крупных созданий, которыми волки могут утолить свой голод. Но в какой-нибудь голодный год и для волчей стаи могут настать тяжёлые времена. Тогда волки начинают охотиться на всё, что движется. Не пропустят даже мышей!

Волки крупнее койотов и лис и охотятся стаями, что позволяет им убивать более крупных *зверей*, таких как олени или лоси. Это делает их непревзойдёнными охотниками. Волки — терпеливые, умелые и коварные хищники. Их охота — это искусство, представляющее собой ужасающе жестокое, но по-своему красивое зрелище.

Волки активны круглый год, но, так как стае требуется много еды, они редко задерживаются где-то надолго.

Волки охотятся стаями от трёх до семи особей. В *схватке* все волки стаи считаются одной *командой*. Во время такого *конфликта* они оказывают друг другу *помощь*.

Природа (волк) 10

Природные особенности: Вытьё, Игривость, Охота, Поиск пищи.

«Оружие» волка

Быстрые ноги: +1К при *проверке Манёвра*.
Щёлкающие челюсти (используются как по правилам копья, так и меча).

Во́рон

Во́ронов и воро́н часто путают. Но во́роны крупнее своих собратьев воро́н и имеют более длинные и массивные клювы. Кроме того, перья на горле у во́ронов удлинённые и образуют так называемую «бороду» (у воро́н перья так не растут).

Во́роны живут на Территориях круглый год. Они выбирают себе спутника на всю жизнь и склонны гнездиться в одном и том же

месте. Поэтому в окрестностях некоторых городов можно постоянно наблюдать какую-нибудь пару во́ронов. Со временем горожане могут даже завести знакомство с живущими по соседству во́ронами.

Кроме того, что во́роны охотятся на мелкую живность и насекомых, они широко известны своим пристрастием к падали. Они также любят играть, шалить и утаскивать чужие вещи. Эти птицы часто знаются с волками, сопровождают их стаи, вступают с ними в игры, а также выводят волков в места, где можно найти добычу или полакомиться мертвечиной.

Природа (во́рон) 8

Природные особенности: Выполнение фигур высшего пилотажа, Летание, Плутовство и озорство, Поедание падали.

«Оружие» во́рона

Бьющий клюв: +1у к результату успешного *Финта*.

Быстрые крылья: +1К при *проверке Манёвра* или *Защиты*.

Воро́на

Эти чёрные как смоль птицы являются и падальщиками, и хищниками. Они поедают насекомых, падаль, ягоды, а иногда могут съесть и заплутавшую мышь. Воро́ны делают неглубокие гнёзда, куда, помимо прочего, складывают яркие сверкающие предметы, которые находят во время своих путешествий.

Воро́ны любят позабавиться и пошалить, потому они часто провоцируют других птиц и зверей или гоняются за ними. На ночёвку воро́ны сбиваются в стаи, а днём они разделяются и охотятся по одиночке или маленькими группами.

Природа (воро́на) 7

Природные особенности: Воровство, Вредительство, Летание, Поедание падали.

«Оружие» воро́ны

Крылья: +1К при *проверке Манёвра*.

Выдра

Выдры — родственники ласок, которые делают себе норы в крутых берегах рек и озёр.

Это игривые и умные звери с выразительными мордашками. Выдры и мыши не являются естественными врагами, но, если мыши устроят вылазку туда, где обитают выдры, эти звери без зазрения совести могут их слопать.

Активны круглый год, но наиболее активны в середине весны, когда на свет появляются их детёныши (щенки).

Природа (выдра) 7
Природные особенности: Игривость, Ловля рыбы, Плавание, Свист.

Голубая сойка

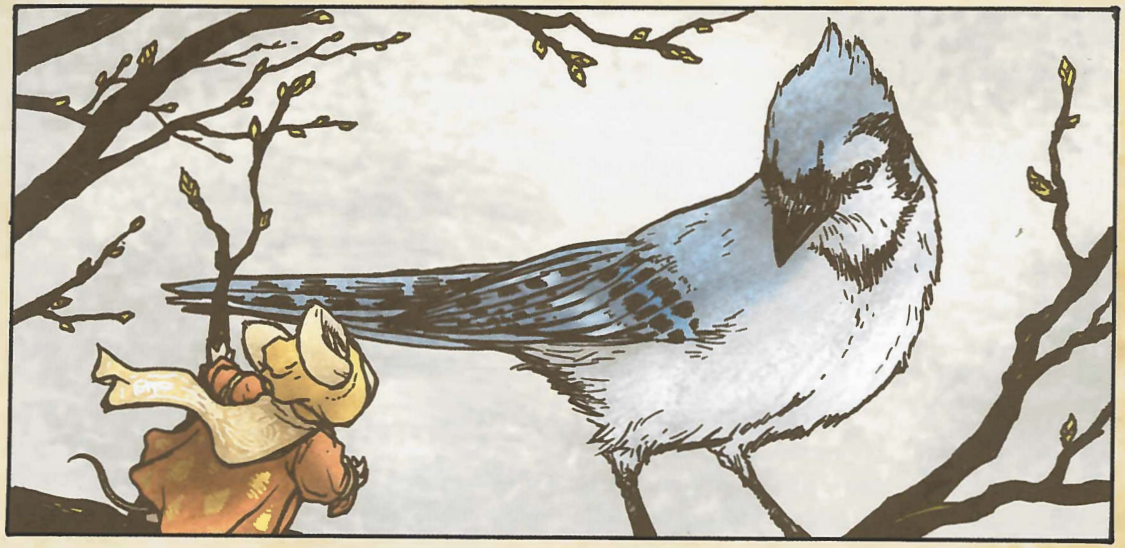
Голубые сойки — умные птицы, прежде всего узнаваемы по своему блестящему оперению. Они хорошо справляются с любыми проблемами, действуют сообща и заготавливают еду на *зиму*. У голубых соек пронзительный крик, а для отпугивания других пернатых они имитируют голоса хищных птиц.

Голубые сойки всеядные, но неопасные для мышей хищники. Они не охотятся ни на кого крупнее жуков.

Природа (голубая сойка) 5
Природные особенности: Запоминание, Летание, Клёкот.

Гриф-индейка

Летом этих падальщиков можно встретить рядом с останками оленей и лосей, которые они обгладывают. У них легко отличимые ярко-красные головы, большие ноздри и изогнутые клювы. Эти падальщики в целом не представляют угрозы для мышей,



но мыши считают, что встреча с ними предвещает скорую болезнь. Кроме того, если вы где-то встретили этих птиц, значит поблизости находятся волки или росомахи.

Природа (гриф-индейка) 7
Природные особенности: Летание, Поедание падали, Устрашающий вид, Хороший нюх.

Гусь

Каждое лето гуси возвращаются на земли Территорий, чтобы выращивать новое потомство. Одновременно с этим для взрослых особей наступает пора линьки. Из-за всего этого гусям приходится вести довольно оседлый образ жизни. Гусыни заботятся о молодняке, в то время как гусаки оберегают их и гусят. В этот период самцы очень агрессивны. Они шипят, гогочут и нападают на каждого, кто, по их мнению, представляет угрозу для их семьи, в том числе на вооружённых мышей.

Природа (гусь) 8
Природные особенности: Защита территории, Летание, Плавание.

Дикобраз

У дикобразов короткие лапы, выгнутая спина и недлинный, но толстый хвост, спина покрыта иглами с белыми полосками.

Дикобразы неопасны для мышей, но очень упрямы. Питаются корой, зелёными растениями и листьями. Заставить такого упрямца уйти может оказаться целой проблемой. Дикобразы активны круглый год.

Природа (дикобраз) 6
Природные особенности: Ворчание, Дневной сон, Упрямство в сражении.

«Оружие» дикобраза
Иглы: +2К при *проверке Защиты*; +1у к результату успешной *Атаки*, успешного *Манёвра* или *Финта*.

Дятел

Дятлы для мышей неопасны. На самом деле они даже довольно полезны, так как поедают разных вредных насекомых. К сожалению, присутствие этих птиц доставляет определённое неудобство. Если дятел поселился на дереве, в котором живут мыши, последним придётся нелегко из-за того, что дятел будет постоянно ковырять кору и долбить ствол.

Мыши часто просят стражей помочь им избавиться от этих назойливых птиц, потому что целый город не может сосредоточиться из-за постоянно издаваемого ими шума.

Природа (дятел) 5
Природные особенности: Долбление ствола, Летание, Охота на насекомых.

«Оружие» дятла
Крепкий клюв: +1К при *проверке Атаки*.

Енот

Еноты — опасные враги мышей. Они очень умные звери, которые легко находят способы пробраться в любое запертое или забло-

кированное место. Эти одинокие мародёры могут слопать всё, что им попадётся, включая мышей. Пробраться в мышиное поселение для них просто мечта — это три в одном: завтрак, обед и ужин.

Еноты активны круглый год, за исключением поздней зимы, когда они забираются в свои норы, чтобы переждать самые сильные холода.

Природа (енот) 8

Природные особенности: Воровство, Вскрытие и отмыкание, Жадное поедание, Лазание.

«Оружие» енота

Острые когти (используются по правилам копья).

Жаба

Жабы являются родственниками лягушек. Они такого же размера, но живут на суше, а не в воде. Выглядят более уродливыми, потому что их сухая кожа покрыта бородавками.

Природа (жаба) 4

Природные особенности: Камуфляжная окраска, Охота на насекомых, Передвижение скачками.

Жабье «оружие»

Опасные выделения: +1К при *проверке Защиты*, *Финта* и *Манёвра*.

Заяц

Зайцы — это большие кролики. *Летом* у них тёмно-коричневый мех. К *зиме* же они линяют и становятся снежно-белыми, с черными пятнами на кончиках ушей. Зайцы разумные и миролюбивые. При этом они предпочитают обходиться без одежды, не использовать инструменты или оружие.

Время от времени зайцы и мыши сотрудничают. Зайцы позволяют мышам использовать себя в качестве ездовых животных, а за это мыши снабжают их едой или какими-нибудь товарами.

Не все мыши понимают зайцев, так как те немногословны и говорят тихо. Большинство мышей никогда и не слышали, чтобы зайцы разговаривали. Те же, кто может с ними общаться, отмечают, что зайцы немногословные, неприхотливые, стойкие и запасливые *звери*.

Лишь некоторые из стражей обучены работе с зайцами. Эти стражи изготавливают красивые хомуты и прочие элементы сбруи, при помощи которых могут скакать на зайцах верхом или двигаться в упряжке. Управлять зайцами непросто. Надо пройти специальное обучение по общению с этими *зверями*, в противном случае зайцы не станут вас слушать, не говоря о том, чтобы позволить вам собою управлять.

Природа (заяц) 6

Природные особенности: Бег, Поиск припасов, Скрытность.

Заячье «оружие»

Резкое ускорение: +2К при *проверке Манёвра*; +1у к результату успешного *Финта*.

Звёздчатый крот

Звёздчатые кроты выглядят отвратительно и пугающе. Вместо носа у них несколько кожистых отростков розового цвета, напоминающих звезду. А их массивные передние лапы заканчиваются большими когтями.

Эти *звери* живут под землёй и роют свои туннели недалеко от источников воды. В основном они питаются червями и насекомыми, изредка поедают мелкую рыбу. Наиболее активны весной и ранним летом. В общем, не представляют угрозы для мышей, однако периодически прокапывают туннели в мышиные норы и делают подкопы под мышиные фермы, где могут полакомиться жуками, которых выращивают мыши.

Природа (звёздчатый крот) 6

Природные особенности: Обострённые чувства, Охота на насекомых, Плавание, Проделывание туннелей.

«Оружие» звёздчатого крота

Когти для рытья: +1у к результату *успешной Атаки*.

Змея

Самыми распространёнными змеями на Территориях являются подвязочные змеи. Эти холоднокровные имеют стройное крепкое тело, обычно чёрного (иногда красно-чёрного или оливкового) окраса с продольными жёлтыми полосками. В среднем их длина не превышает пяти мышиных ростов. Эти змеи не ядовиты, охотятся на насекомых, белок и мышей.

Эти змеи живородящие. По весне можно увидеть, как до двадцати таких созданий свиваются в единый клубок. Это ритуал размножения, в центре клубка находится самка, а вокруг неё вьются самцы. Зимуют подвязочные змеи большими группами в норах, которые были брошены другими *зверями* или отобраны у них.

Природа (змея) 6

Природные особенности: Охота, Ползание, Скрытность.

Змеиное «оружие»

Клыки: +1К при *проверке Атаки*.

Мускусный запах: +1К при *проверке Защиты*.

Каймановая черепаха

Эти гигантские чудища выглядят так, как будто попали к нам прямиком из доисторических времён. У каймановых черепах прочная бугристая кожа, кое-где покрытая шипами, длинные хвосты, короткие толстые лапы, когти и костяной клюв. И всё это закрыто прочнейшим панцирем.

У этих созданий очень скверный нрав. Они кусают всех без разбора. Едят всё подряд. Хорошо ещё, что они неповоротливые и недостаточно быстро двигаются, а также не отходят далеко от воды. Поэтому мышам легко избегать встречи с этими *зверями*. Но если каймановая черепаха сможет подобраться к какой-нибудь мыши, та будет обречена.

Природа (каймановая черепаха) 8
Природные особенности: *Кусание, Охота, Плавание.*

«Оружие» каймановой черепахи
Костяные челюсти: +1у к результату успешной *Атаки.*
Неожиданно длинная шея: +1К при *проверке Атаки.*
Прочный панцирь: +1К при *проверке Защиты.*

Койот

Эти опасные *звери* обычно рыскают по ту сторону Границы Мышиных Территорий. Однако из-за недостатка пищи, который может случиться долгой *зимой*, койоты могут забрести на земли, населённые мышами, в поисках пропитания. Койоты крупнее чем лисицы, но не такие крупные как волки. Они умные и всеядные *звери*. Эти хищники могут быстро и с удовольствием сожрать целый мышиный посёлок, но и от одной или двух встреченных мышей не откажутся.

Природа (койот) 8
Природные особенности: *Лёгкая адаптация, Обман, Охота, Поедание падали.*

«Оружие» койота
Щёлкающие челюсти (используются как по правилам копья, так и меча).

Краб

Крабы — это падальщики, которые живут среди гальки, песка, камней и прибрежных утёсов на голых морских берегах. Так как мыши редко с ними сталкиваются и малознакомы с их поведением, любая встреча с крабами грозит мышам серьёзной опасностью. Крабы очень жадные и готовы драться с мышами, если решат, что тем приглянулись какие-нибудь остатки, которые крабы считают своей добычей.

Природа (краб) 6
Природные особенности: *Маскировка, Поедание падали, Сжимание клешнями.*

«Оружие» краба
Бронированный панцирь: +1К при *проверке Защиты.*
Десятиногий: +1К при *проверке Манёвра.*
Крепкие клешни: +1у к результату успешной *Атаки.*

Крикливый зуёк

Зуйки вьют гнезда в полях и других местах, где можно найти мелкие камушки. Они примечательны своим криком, который звучит как «килл-дии», и притворством. Когда хищник подходит слишком близко к гнезду зуйка, эта птичка начинает щебетать, прыгать и притворяться, что у неё сломано крыло. Притворяясь раненым, зуёк уводит хищника от гнезда, а затем взлетает и пускается наутёк.

Летом проживающие на Территориях зуйки питаются насекомыми, а на *зиму* улетают в тёплые края.

Природа (крикливый зуёк) 6

Природные особенности: Летание, Охота на насекомых, Притворство.

Летучая мышь

На землях Мышиных Территорий обитает множество видов летучих мышей: бурые ночницы, красные и серые волосатохвосты и множество других. Ни один из их видов не несёт прямой угрозы мышам. Все они ведут ночной образ жизни и питаются насекомыми.

Летучие мыши селятся в пещерах и в кронах высоких деревьев, организовывая оттуда ночные вылазки на охоту. Зимой эти *звери* впадают в спячку.

Природа (летучая мышь) 5

Природные особенности: Летание, Охота на насекомых, Скрытность.

Лиса

Лисы мельче койотов и волков, а потому чаще полагаются на хитрость. Они живут по одиночке, кроме периода, когда выращивают потомство. Лисы крайне опасны для мышей, потому что мыши являются неотъемлемой частью их рациона. Лисам нравится охотиться на мышей, нравится играть со своими маленькими жертвами, но особенно нравится их есть.

В целом Граница спасает от этих хищных *зверей*, однако лисы быстро учатся, и некоторые из них пересекают её, сообразив, что Граница — всего лишь мышиная уловка. С лисами, которые проникли на земли мышей, приходится разбираться Мышиной Страже.

Природа (лиса) 7
Природные особенности: Обман, Обучаемость, Преследование.

Лисье «оружие»
Щёлкающие челюсти (используются как по правилам копья, так и меча).

Лось

Для мышей лось подобен движущейся горе: невероятно большой, упрямый и стойкий. Лоси редко появляются на Мышиных Территориях, но, когда они пересекают Границу, мышам их появление кажется настоящим землетрясением.

Лоси и мыши хорошо ладят. К самим лосям у мышей нет претензий, а вот те, кто сопровождает этих огромных *зверей*, представляют для мышей серьёзную опасность — это волки, которые всегда держатся неподалёку от лосей. Потому стражи делают всё, что в их силах, чтобы увести лосей подальше от Мышиных Территорий и сразу же восстановить Границу.

Природа (лось) 12
Природные особенности: Поедание растительности, Топотание, Бесшумное замирание на месте, Миграция.

Лосиное «оружие»
Острые копыта: +2К при проверке Защиты; +1К при проверке Финта.
Рога: +2К при проверке Манёвра.
Крупный зверь (атака лося бьёт на дистанцию, превышающую дистанцию атаки мышиного лука).

Лягушка

Чаще всего на Территориях встречаются бурые, крикливые и пятнистые лягушки. Они живут вблизи рек, озёр и прочих водоёмов, питаются жуками, сверчками, а иногда даже более мелкими сородичами. По размеру лягушка почти такая же, как крупная мышь. При этом лягушки не представляют для мышей опасности, разве что могут съесть мышиных питомцев.

Природа (лягушка) 4
Природные особенности: Кваканье, Охота на насекомых, Прыгание, Плавание.

Лягушка-бык

Большие лягушки, известные своим характерным кваканьем, напоминающим мычание. Они захватывают территории, поселяясь в мелководье по берегам рек и прудов. Питаются эти лягушки любой живностью, которую могут одолеть и проглотить (в том числе мышами).

Лягушки-быки активны с *весны* до *осени*, затем они впадают в спячку, закапываясь в ил.

Природа (лягушка-бык) 5
Природные особенности: Кваканье, Охота, Прыгание, Скрытность.

Олень

Олени — грациозные копытные травоядные. В большинстве случаев они не решаются пересекать Границу, поэтому редко встречаются на Территориях. Однако раз в несколько *сезонов* они всё же могут зайти на

мышиные земли из-за голода или нападений хищников. Хотя олени не несут прямой угрозы мышам, их стада могут уничтожить весь урожай и мышиные запасы на достаточно большой площади и оставить мышей ни с чем.

Природа (олень) 7

Природные особенности: Бегство от волков, Незаметное передвижение, Поиск припасов.

Оленье «оружие»

Длинные ноги: +1К при *проверке Манёвра*.
Копыта: +1у к результату успешного *Финта* или успешной *Защиты*.

Опоссум

Опоссумы живут на деревьях и являются достаточно мерзкими тварями. Они едят практически всё, включая и мышей, если получится их поймать. В случае опасности опоссумы шипят и скалятся. По большей части они спят днём, а по ночам шныряют там и сям. Когда они просыпаются, добра от них не жди.

Природа (опоссум) 6

Природные особенности: Лазание, Охота, Поедание падали, Шипение.

«Оружие» опоссума

Цепкий хвост: +1у к результату успешного Манёвра.
Шипение: +1К при проверке Финта.

Поперечнополосатая королевская змея

Это ужасный хищник. Она всегда атакует из засады, кусая свою жертву неожиданно и издавая гремучий звук кончиком хвоста. Её укус неядовит, змея просто вцепляется в свою жертву, чтобы та не могла сбежать, а затем обвивается вокруг неё и принимается душить.

Зимой эти змеи спят в гнёздах, глубоко под землёй, а в остальное время охотятся повсюду на мышей, тритонов и птиц.

Природа (поперечнополосатая королевская змея) 7

Природные особенности: Бесшумное ползание, Охота, Скрытность, Удушение.

«Оружие» поперечнополосатой королевской змеи

Кольца: +1у к результату успешной *Атаки*.
Погремок: +1у к результату успешного *Финта*.
Укус: +1К при *проверке Манёвра*.

Пёстрая неясыть

Помимо рогатых филинов, на Территориях обитают и другие виды сов — пёстрые неясыти. Эти птицы безжалостные охотники, которые поедают всё, что попадается в их когти, и даже выхватывают из воды рыб. В отличии от рогатых филинов, у неясыти нет похожих на уши «рогов» из перьев, а цвет их оперения сочетает в себе светлые и темно-серые оттенки.

Неясыти гнездятся в дуплах деревьев. Вход в их гнёзда узкий, а внутри гнёзд просторно.

Природа (пёстрая неясыть) 7

Природные особенности: Летание, Охота, Скрытность на видном месте.

«Оружие» пёстрой неясыти

Разрывающий клюв: +1у к результату успешной Атаки.
Сильные крылья: +2К при проверке Манёвра в лесу.
Хваткие когти: +1К при проверке Атаки.

Птица

На Территориях обитает множество разных птиц: скворцы, дубоносы, масковые певуны, граклы и иволги, воробьи, овсянки, трупиалы. Большинство питается семенами и насекомыми, приятно щебечут, летают туда-сюда, живут стаями, а зимой мигрируют. Некоторые специфические виды птиц описаны в этой главе отдельно, ко всем же остальным подходит это описание.

Природа (птица) 5

Природные особенности: Клевание зёрен, Летание, Охота на насекомых, Пение.

Пустельга

Пустельги — это разновидность соколов, ещё известные как ястребы-перепелятники. Эти хищные птицы имеют меньший размер, чем ястребы и совы, но они не менее смертоносны. Они охотятся на всех, кого могут унести в когтях. В отличии от ястребов, которые охотятся в лесах, пустельги предпочитают открытые пространства и луга.

На зиму пустельги улетают на юг, поэтому мыши не думают о них зимой и опасаются в основном сов и лисиц.

Природа (пустельга) 6

Природные особенности: Благородный внешний вид, Летание, Охота.

«Оружие» пустельги

Клюв хищной птицы: +1К при проверке Атаки.
Когти: +1у к результату успешной Атаки.

Пятилинейчатый сцинк

Есть один вид ящериц, для которых Территории являются родным домом — это пяти-

линейчатые сцинки. Эти ящерицы вырастают длиной до двух мышиных ростов. В основном охотятся на насекомых (любят сверчков, кузнечиков, пауков), а иногда едят даже улиток. Эти сцинки умеют хорошо и быстро копать, поэтому если они сильно оголодают, то могут сделать подкоп под оградой мышиных фермерских хозяйств, чтобы добраться до жуков или сверчков, которых разводят мыши.

Утром, перед охотой, пятилинейчатые сцинки любят взобраться на камень и погреться на солнышке. Зимуют эти создания в глубоких норах. В случае опасности они отбрасывают свой хвост, который начинает извиваться, отвлекая хищника от самого сцинка. Через какое-то время хвост отрастает обратно.

Природа (сцинк) 4

Природные особенности: Бег, Копание, Лазание, Охота на насекомых.

«Оружие» сцинка

Отбрасываемый хвост: +2К при *проверке Манёвра* (один раз за *схватку*).

Расписная Черепаха

Чаще всего в прудах и реках Территорий встречаются расписные черепахи. Этих небольших *зверей* легко узнать по жёлтым полоскам, имеющимся у них на морде, шее, лапах и хвосте.

Они питаются рыбой, раками, улитками, головастиками и насекомыми. Активный образ жизни ведут *весной* и *летом*, а когда холодает, погружаются в спячку, опускаясь на дно или зарываясь в ил.

Природа (черепаха) 5

Природные особенности: Плавание, Прятание в панцирь, Скрытность.

Черепашье «оружие»

Панцирь: +3К при *проверке Защиты*.

Росомаха

Чрезвычайно агрессивные хищники. По своему виду они похожи на барсуков, но крупнее их и имеют более длинные лапы. Росомахи предпочитают охотиться на белок, зайцев, сурков, скунсов, лис, дикобразов и даже оленей. В этом смысле они могут считаться союзниками мышей, так как разгоняют прочих, вредоносных (для мышей) зверей. Но и мышью росомаха обязательно закусит, если где-нибудь на неё наткнётся.

Росомахи активны круглый год, пик их активности приходится не на тёплые, а на холодные снежные месяцы.

Природа (росомаха) 9

Природные особенности: Лазание, Нападение на более крупных противников, Охота.

«Оружие» росомахи

Втягивающиеся когти (используются по правилам меча).

Разрывающие челюсти: +1у к результату успешной *Атаки*.

Саламандра

Маленькие подвижные чёрно-красные земноводные, обитающие в тёмных и влажных уголках Территорий. Питаются пауками и другими насекомыми.

Природа (саламандра) 3

Природные особенности: Лазание, Охота на насекомых, Передвижение крадучись, Рытьё нор.

Скунс

Это ещё один вид упрямых падальщиков, рыскающих по лесам, расположенным на Мышиных Территориях. Учёные Подъельника делают всё возможное, чтобы изобрести такой состав отвара для Границы, который бы смог отпугивать этих настырных зверей, но пока ни одна из формул состава не дала стопроцентного результата. Бродящих по одиночке скунсов можно повстречать в любой части Мышиных Территорий в любое время года. Особенно часто они встречаются по *весне*, когда в других местах пищи мало, а запах Границы достаточно слаб.

Эти переваливающиеся с ноги на ногу глуповатые создания кажутся всего лишь досадной помехой на пути, но для мышей они очень опасны. Скунсы едят мышей! Кроме того, жидкость, которую скунс выбрызгивает из-под хвоста в случае опасности имеет такой сильный запах, что обрызганная ею мышь будет чувствовать себя очень плохо и может тяжело заболеть.

Природа (скунс) 6

Природные особенности: Движение вперевалку, Поедание падали, Упрямо не делает то, что вам от него нужно.

«Оружие» скунса

Жидкость из пахучих желёз: +3К при *проверке Манёвра* (бьёт на дальнюю дистанцию).

Сорокопут

Сорокопуты — обманчивые создания. Выглядят они как безобидные маленькие серенькие певчие птички, а на самом деле являются коварными хищниками. Эти птицы высматривают добычу с высоких ветвей деревьев. Обнаружив движение на земле, сорокопут пикирует вниз и хватает жертву своими когтями, чтобы отнести её к ближайшему колючему кусту или к острой ветке. Там он накалывает бедолагу на одну из колючек или на саму ветку, а затем убивает и разрывает его при помощи острого клюва. От также может оставить нанизанную добычу умирать долгой и мучительной смертью, а вернуться и съесть её позже.

Сорокопуты охотятся на мышей, змей, лягушек, ящериц и насекомых. На землях Территорий их можно встретить круглый год, но *летом* они менее активны, так как в эту пору почти все они улетают на север.

Природа (сорокопут) 6

Природные особенности: Летание, Накалывание добычи, Охота.

«Оружие» сорокопута

Изогнутый клюв: +1у к результату успешной *Атаки*.

Крылья: +1К при *проверке Манёвра*.

Хваткие когти: +1К при *проверке Финта*.

Сосновая змея

Эти змеи издавна живут на землях Территорий. Как и поперечнополосатые королевские змеи, они не ядовиты, а убивают своих жертв удушением. Предпочитают охотиться на мышей и птиц. Отличаются тем, что прекрасно лазают по деревьям, а внешним видом и повадками напоминают гремучую змею.

Природа (сосновая змея) 7

Природные особенности: Лазание, Охота на мышей, Скрытность, Удушение.

«Оружие» сосновой змеи

Укус: +1К при *проверке Манёвра*.

Мускусный запах: +1у к результату успешной *Защиты*.

Кольца: +1у к результату успешной *Атаки*.

Сурок

Это крупные представители семейства беличьих, живущие не на деревьях, а на земле. Они травоядны и в целом никак не взаимодействуют с мышами. Они не борются с мышами за территорию и не конфликтуют.

Однако проблемы от них у мышей есть. Сурки очень любят рыть норы. Одна нора сурка порой может достигать 10 метров в длину. Само по себе это не проблема. Однако сурки — существа добродушные и незлобные, а потому их норы частенько захватывают более агрессивные *звери*, такие как ласки, еноты и лисы. Эти *звери* либо убивают, либо прогоняют сурков, а мыши неожиданно обнаруживают у себя под ногами подземный лабиринт, полный опасными хищниками.

Возможность такого развития событий ставит Мышиную Стражу перед дилеммой: либо оставить сурков в покое и надеяться на лучший исход, либо прогнать сурков самим, не дожидаясь хищников, и засыпать их туннели.

Зимой сурки впадают в спячку. Эти *звери* известны тем, что издают свистящий звук при виде опасности.

Природа (сурок) 5

Природные особенности: Копание, Проделывание туннелей, Поиск припасов, Рытьё нор.

Суслик

Суслики — родичи бурундуков и белок-летяг. Они роют множество нор, создавая извилистые глубокие туннели, в которых хранят запасы зерна и семян травянистых растений, собранных на зиму. Эти зверьки — ещё один пример созданий, которые безобидные на первый взгляд, но на самом деле охотятся на мышей. Суслики обожают красть и поедать маленьких мышат.

Природа (суслик) 5

Природные особенности: Воровство, Передвижение крадучись, Рытьё нор.

Травяной уж

Это очень красивые змеи с блестящей изумрудной чешуёй. Они охотятся на насекомых и не причиняют вреда другим зверям. Травяные ужи вырастают в длину в три раза больше обычной мыши, так что можно испугаться, проснувшись и увидев, как такая змея свернулась калачиком вокруг потухшего костра.

Природа (травяной уж) 4

Природные особенности: Охота на насекомых, Ползание, Скрытность.

Тритон

Тритоны обитают в реках и прудах. Ведут активный образ жизни круглый год. Они странные существа, некоторые из них в детстве живут в воде, а потом переходят к наземному образу жизни. Взрослые особи достигают практически такого же размера, как и взрослые мыши.

Природа (тритон) 3

Природные особенности: Плавание, Поедание комаров, Скрытность.

«Оружие» тритона

Ядовитые железы: +1К при *проверке* любого действия один раз за *схватку*.

Цапля

Цапли — гигантские птицы, которые бродят по болотам, ручьям, рекам и озёрам на длинных, похожих на ходули ногах. Появляются на землях Территорий только *летом* и сразу становятся проблемой для Мышиной Стражи. У них красивое оперение, поэтому мыши из разных мест хотят полюбоваться на них и, на свою беду, могут подойти через чур близко. К сожалению, цапли не слишком разборчивы в пище, потому могут схватить клювом и проглотить замершую от восхищения мышь, перепутав её с какой-нибудь рыбёшкой.

Природа (цапля) 7

Природные особенности: Летание, Преследование, Резкий крик.

«Оружие» цапли

Длинный клюв: +1у к результату успешной *Атаки* (используются по правилам копья).

Чёрный медведь (Барибал)

Медведей редко можно встретить на землях Мышиных Территорий, но они часто встречаются в соседних землях расположенных за Границей. Медведи ещё не разорили Мышиные Территории, только потому что их сдерживает Граница.

Медведи любопытны, умны и вечно голодны. Они всеядные. Для чёрных медведей мышиные поселения — просто подарки, вкусные и красиво упакованные, которые можно распаковать и в которых можно копаться в своё удовольствие.

Эти медведи ведут активный образ жизни с конца *весны* до поздней осени, а на *зиму* впадают в спячку.

Природа (чёрный медведь) 12

Природные особенности: Есть, Бродить, Защищать территорию.

«Оружие» чёрного медведя

Крупный зверь: *Атака* медведя бьёт на дистанцию, которая превышает дистанцию атаки мышиного лука.

Медвежьи когти: +2у к результату успешной *Атаки*.

Толстая шкура: +2у к *стартовой диспозиции* во время *схватки*.

Ястреб

У ястребов короткие скруглённые крылья, позволяющие им маневрировать между стволами и под кронами деревьев. Это прожорливые хищники, охотящиеся на других птиц и мышей.

Зимой ястребы перелетают на юг, где в это время года теплее и легче прокормиться. Весной же они возвращаются обратно на земли Территорий для гнездования и охоты в родных местах.

Природа (ястреб) 7

Природные особенности: Клёкот, Летание, Охота.

«Оружие» ястреба
Клюв хищной птицы: +1К при *проверке Атаки*.
Когти: +1у к результату успешной *Атаки*.
Короткие скруглённые крылья: +2К при *проверке Манёвра* в лесу.

ОБЩЕНИЕ И КУЛЬТУРА

Большинство *зверей* не обладает своей культурой, но мыши отличаются от других. Остальные существа живут так, как полагается диким *зверям*. Мыши могут с ними общаться, но фактически каждый вид *зверей* общается на своём, «иностранном языке». Чем ближе по родству *зверь* стоит к мышам, тем проще мышам его понимать.

Ласки, как и мыши, обладают языком и культурой. Они словно бы тёмное отражение мышей. Мыши миролюбивые создания, пытающиеся выживать, в то время как ласки агрессивные хищники, которые стремятся захватывать и порабощать.

Информация о зверях

Знатоки *зверей* изучают разных существ, обитающих на Территориях, чтобы разузнать об их повадках, инстинктах, характерах и языках.

Если ваш персонаж хочет узнать что-то о каком-то *звере* или же попробовать с ним пообщаться, вы должны провести *проверку навыка «Знаток зверей»* персонажа. Подробнее об этом *навыке* говорится в главе ***Способности и навыки***.

ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Мыши почти не используют *ездовых животных*. Сложно убедить другого *зверя*, чтобы тот разрешил на себе прокатиться. Однако некоторым мышам удаётся договориться с какими-нибудь *зверем* или просто поймать и выдрессировать более крупное существо, чтобы использовать его в качестве «скакуна».

Плюсы от езды верхом

Если *зверь* хорошо вымуштрован и легко управляем, наездник может использовать его *способность «Природа»* и получать выгоду от его *природных особенностей*, размера и «оружия».

Так, если страж сидит верхом на зайце, для *проверок* при передвижении используется *«Природа»* зайца с *рейтингом* 6, а не *«Природа»* наездника, а также любые подходящие к ситуации *природные особенности* зайца (*Бег, Поиск припасов, Скрытность*). Заяц является отличным *ездовым животным*, так как для любых перемещений (например, бегства от опасности) используется целых 6 кубиков. При этом для *путешествий* можно не использовать *способность «Природа»* своего *ездового животного*.

Если ваш персонаж участвует в *конфликте* верхом, при *проверках способности «Природа»* всегда должна использоваться *«Природа» ездового животного* (включая его *природные особенности*), а не *«Природа»* персонажа. Также можно использовать «оружие» *ездового животного* вместо *оружия* персонажа.

Использование *ездовых животных* в таком типе *конфликта*, как *война*, описано в разделе **Снаряжение для конфликта** главы ***Конфликт.***

ОРУЖИЕ НАЕЗДНИКА

Большинство видов мышиного *оружия* нельзя применить, находясь верхом (физически не получится). Эффективно можно использовать только щиты, луки, копья, пращи и крюки на верёвках. Остальное *оружие* либо слишком короткое, либо слишком неудобное.

Поимка

Поимка *ездового животного* — это очень опасная затея. Обычно для этого используется тип *конфликта*, называющийся *Схватка со зверем*. Но просто поймать какого-то *зверя* недостаточно. Его ещё надо приручить и выдрессировать.

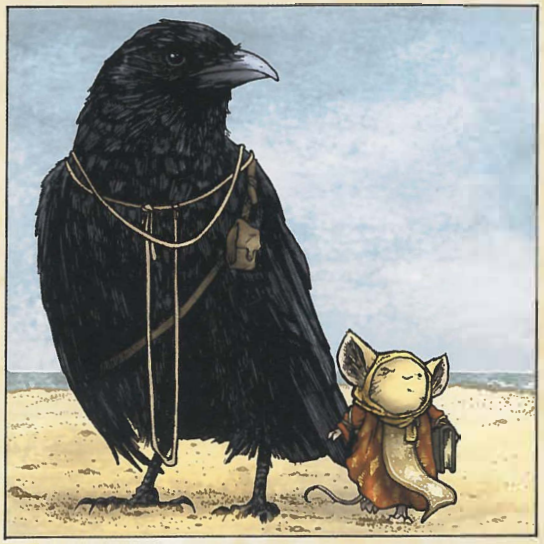
Поимка детёныша

У молодых *зверей* или детёнышей *рейтинг «Природы»* снижен на 1 или 2 единицы. Если удастся найти и поймать такого *зверя*, его будет легче тренировать.

Приручение

Чтобы приручить *зверя*, надо использовать особый *тип конфликта — приручение*. При совершении *Атаки* или *Финта* в таком *конфликте* проверяется *навык «Знаток зверей»*, а при совершении *Манёвра* или *Защиты — навык «Охотник»*. При определении *стартовой диспозиции* основой *диспозиции* приручающего персонажа или *команды* будет *рейтинг способности «Воля»*, а проверяться должен либо *навык «Охотник»*, либо *навык «Знаток зверей»*.

При любых действиях *зверя* во время *приручения* проверяется его *«Природа»* (как в любых других типах *конфликтов*). При *приручении зверь* может использовать своё «оружие», чтобы убежать, нанести физический вред или каким-либо другим (соответствующим свойствам «оружия») способом усложнить жизнь тому или тем, кто его *приручает*.



«Сесть на хвост»

Персонаж может использовать *навык «Знаток зверей»*, чтобы обратиться к какому-нибудь *зверю* и убедить его разрешить персонажу временно использовать себя в качестве *ездового животного*. Для этого надо

провести *встречную проверку навыка «Знаток зверей»* персонажа против *способности «Природа» зверя*.

ПРИРОДНЫЙ ПОРЯДОК

Хотя мыши наделены интеллектом и способностями создавать всякие упрощающие жизнь вещи, но на землях Территорий существует «Природный порядок», который они никак не могут изменить. Для лисы или филина мышь всегда останется мышью, а значит — обычной добычей.

В таблице, которая называется «Природный порядок», показано, кто на кого может охотиться. *Зверь* может убить того *зверя*, который находится в этой таблице на один уровень выше него, на том же уровне или ниже него.

Мышь может одолеть ласку, летучую мышь, небольшую змею или насекомое.

Звери, находящиеся на два уровня выше в «Природном порядке» и далее наверх, не могут погибнуть от руки вашего персонажа даже при использовании *навыков «Боец»* или *«Охотник»*.

Зверей, находящихся на два уровня выше вашего персонажа в «Природном порядке», на одном уровне с ним или ниже него, можно ранить, поймать или прогнать, используя *навыки «Боец»* или *«Охотник»*.

Зверей, находящихся выше чем на два уровня от вашего персонажа в «Природном порядке» можно только прогнать. Их никак не получится ранить или поймать при помощи *навыков «Боец»* или *«Охотник»*.

Военный и учёный

При особых обстоятельствах *навыки «Военный»* или *«Учёный»* можно использовать, чтобы убить, ранить или поймать более крупного *зверя*.

Война со зверем

Генералы и полководцы могут собрать армию мышей, чтобы попробовать прогнать или одолеть хищников.

Навык «Военный» можно использовать, чтобы начать *конфликт* с *целью* убить *зверя*, который находится на два и более уровней выше мышей в «Природном порядке».

Этот *конфликт* потребует наличия армии, которую надо как-то собрать по ходу игры. Размер армии должен соответствовать размеру *зверя*, с которым она будет сражаться. Чтобы напасть на зверя на два уровня выше (бобёр, заяц, скунс и так далее), нужно собрать не менее 20 вооружённых мышей; на три уровня выше (лиса, барсук, енот и т.д.), нужно не менее 100 бойцов; на четыре уровня выше (койот, выдра, соболь), нужно 200 вооружённых мышей; на пять уровней выше (волк, росомаха, олень) — 2000 мышей; наконец, война со *зверем* на шесть уровней выше (медведь или лось) потребует армии в 20000 вооружённых мышей.

Очевидно, что собрать столько мышей вместе очень непросто, не говоря уже о том, чтобы повести их на *войну* с разъярённым медведем. Для сбора такой армии во время игры потребуется преодолеть множество интересных мелких *конфликтов*.

Ослеплённый наукой!

Навык «Учёный» можно использовать, чтобы поймать или ранить *зверя*, находящегося на два и более уровней выше мышей в «Природном порядке». Этот процесс отличается от военного способа, потому что он не про численное превосходство, а про смекалку и припасы.

Чтобы приготовить подходящую ловушку для лося, игроку, управляющему учёным или его соратником, придётся пройти *проверку способности «Ресурсы»* персонажа против *препятствия* со *сложностью*, равной *рейтингу способности «Природа»* того *зверя*, для которого готовится ловушка. Эта *проверка* символизирует поиск и трату припасов и материалов, требующихся для строительства ловушки.

Если игрок *прошёл проверку способности «Ресурсы»*, его учёный должен вступить в особый *конфликт со зверем*, который называется *конфликт науки против природы*. Игрок должен выбрать *цель конфликта* учёному, а ведущий — *зверю*. В таком *конфликте* при *Атаке* и *Манёвре* игрок *проверяет навык «Учёный»*. Строительство же самой ловушки происходит во время *Защиты* и *Финта*. При совершении этих действий должен *проверяться навык*, соответствующий типу создаваемой учёным ловушки. Таким *навыком* в зависимости от ситуации может стать *навык «Кузнец»*, *«Плотник»*, *«Знаток зверей»* или любой другой подходящий *навык*.

Чтобы определить *стартовую диспозицию зверя* в таком *конфликте*, ведущий проводит *проверку* его *способности «Природа»*. Полученное при *проверке* количество успехов он прибавляет к основе *диспозиции*, значение которой равно *рейтингу способности «Природа» зверя*. Полученное число и будет *стартовой диспозицией зверя*. *Способность «Природа»* используется при любых *проверках* во время совершения *зверем* любых *действий* в ходе *конфликта*.

Уровни природного порядка

От меньшего к большему:

- Насекомое, змеёныш, головастик;
- Мышонок, небольшая змея, мелкая рыба;
- Мышь, летучая мышь, бурундук, молодая ласка;
- Ласка, звёздчатый крот, норка, кролик, белка, белка-летяга, суслик, змея, лягушка-бык;
- Бобёр, заяц, скунс, дикобраз, сова, сурок;
- Лиса, барсук, енот, куница;
- Койот, выдра, соболь;
- Волк, росомаха, олень;
- Чёрный медведь, лось.

ЧЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ. ЛОСЬ

ВОЛК. РОСОМАХА. ОЛЕНЬ

КОЙОТ. ВЫДРА. СОБОЛЬ

ЛИСА. БАРСУК. ЕНОТ. КУНИЦА

СКУНС. БОБЁР. ЗАЯЦ.
ЛЕСНОЙ СУРОК. ДИКОБРАЗ.
СОВА

ЛАСКА. ЗВЁЗДЧАТЫЙ КРОТ. НОРКА.
БЕЛКА. КРОЛИК. ЛЕТУЧАЯ БЕЛКА.
ЗМЕЯ. ЛЯГУШКА-БЫК

МЫШЬ. ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ. БУРУНДУК.
МОЛОДАЯ ЛАСКА

МОЛОДАЯ МЫШЬ. НЕБОЛЬШАЯ ЗМЕЯ.
МАЛЕНЬКАЯ РЫБА

НАСЕКОМОЕ.
ЗМЕЁНЫШ. ГОЛОВАСТИК

СПОСОБНОСТИ И НАВЫКИ

Время идёт. Его бег бесконечен.
Мышам не дано этот цикл прервать.
Седой станет шёрстка, но юному это
Как ни старайся, почти не понять.

В пути повстречаешь сокровищ немало:
Друзей настоящих, любимых и славных.
Рискнёшь пройти мимо — шанс вернуться сотрётся.
И будешь жалеть, когда путь твой прервётся.

— *«Мышиный панегирик Жизни» за авторством Ройбина Писца*

В этой главе рассмотрены *способности* и *навыки*. Даны правила по их *развитию* и *повышению*, обучению персонажа новым *навыкам*, а также использованию *факторов* для определения *сложности препятствий*. Детально разобраны *способности* *«Природа»*, *«Воля»*, *«Здоровье»*, *«Ресурсы»* и *«Связи»*. Приведён алфавитный перечень всех игровых *навыков* с их подробным описанием.

РАЗВИТИЕ

Изложенные в данном разделе правила необязательны, однако мы рекомендуем их использовать. С ними в игре появляется элемент тактического планирования и стратегии. Это сделает её более интересной и разнообразной.

По ходу игры *способности* и *навыки* персонажа можно *развивать*. В *бланке персонажа*, справа от названия каждой *способности* и каждого *навыка*, имеется два ряда кружочков — это *шкала развития*. Один ряд кружочков озаглавлен буквой «П» (сюда ставятся отметки о *ПРОЙДЕННЫХ проверках*), второй ряд озаглавлен буквой «Н» (сюда ставятся отметки о *НЕПРОЙДЕННЫХ проверках*). Внесение отметок на *шкалу* называется *развитием*.

Развитие навыка (или *способности*) приводит к *повышению* его *рейтинга*. *Повышение рейтинга* происходит тогда, когда на *шкалу развития* будет внесено определённое количество отметок: в ряд «П» — количество отметок, равное *текущему рейтингу*, а в ряд «Н» — на одну отметку меньше.

У персонажа рейтинг навыка «Плотник» равен 3. Чтобы повысить этот рейтинг, нужно внести на шкалу развития этого навыка три отметки в ряд «П» и две отметки в ряд «Н». Всего пять отметок.

Если *рейтинг навыка* (или *способности*) равен 0 или 1, его можно *повысить*, внеся всего одну отметку в ряд «П» *шкалы развития*.

Рейтинг навыка «Боец» моего персонажа равен 1, поэтому мне нужно успешно пройти всего одну проверку данного навыка, чтобы повысить его рейтинг до 2. Сделать это труднее, чем кажется.

При *повышении рейтинга* к его значению прибавляется 1. *Рейтинг навыка* (или *способности*) должен быть *повышен*, как только на его *шкале развития* появится нужное количество отметок. Отметка вносится на *шкалу развития* сразу после того, как управляющий персонажем игрок выполнит одно из следующих условий: совершит бросок во время *обычной проверки*; выяснит результат *встречной проверки*; использует *тренировку* во время *Зимней сессии*.

Как только я внесу последнюю требующуюся отметку на шкалу развития навыка, я повышаю рейтинг этого навыка на 1. Повышение происходит незамедлительно, что бы там ни происходило в игре в данный момент (персонаж может находиться в схватке, участвовать в тренировке или делать что-то ещё, это неважно).

Развитие урезанной Природы

При внесении отметок на *шкалу развития урезанной способности «Природа»*, сверяйте их количество с максимальным *рейтингом* этой *способности*, а не с *текущим* (*урезанным*) *рейтингом*.

«Природа» персонажа 5 (максимальный рейтинг), но в ходе игры она была урезана до 3 (текущий рейтинг). Чтобы повысить рейтинг этой способности, нужно внести на её шкалу развития пять отметок в ряд «П» и четыре отметки в ряд «Н».

При *повышении рейтинга урезанной способности «Природа»* прибавьте 1 и к *максимальному*, и к *текущему* (*урезанному*) *рейтингу*.

«Природа» персонажа 5 (максимальный рейтинг), но в ходе игры она была урезана до 3 (текущий рейтинг), при повышении её максимальный рейтинг станет 6, а текущий (урезанный) — 4.

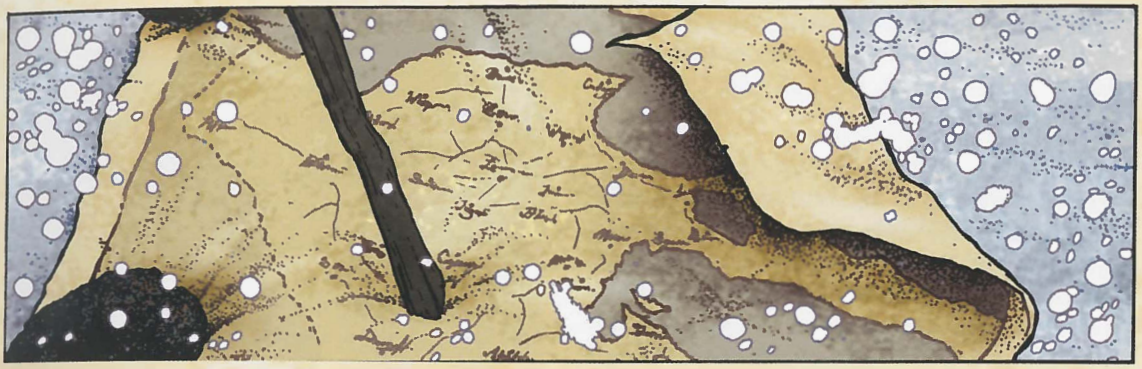
Ставьте отметки, куда следует

Нельзя ставить отметки о *пройденных проверках* в ряд «Н» *шкалы развития*, а о *непройденных* — в ряд «П». Если вы *прошли* десять *проверок* и *не прошли* только одну, вы не можете использовать «лишние» *пройденные проверки* взамен «недостающих» *непройденных*. Продолжайте проводить *проверки*, пока не получите нужное количество отметок о действительно *непройденных проверках*. Чтобы это случилось поскорее, вашему персонажу следует браться за более сложные и опасные дела в игре.

С чистого листа

Если *рейтинг навыка* (или *способности*) был *повышен*, следует стереть все отметки с его *шкалы развития*, а «лишние» результаты *проверок* аннулировать. Новый «цикл» *развития* должен начаться «с чистого листа».

Если *рейтинг навыка* (или *способности*) персонажа был *снижен* (не *урезан*) из-за *ранения* или *болезни*, следует стереть все отметки с его *шкалы развития*, а «лишние» результаты *проверок* аннулировать.



Учитывайте одну проверку за конфликт

Бывает, что во время *конфликта* приходится снова и снова *проверять* один и тот же *навык* или одну и ту же *способность* персонажа. В случаях, когда для выяснения *результата* какой-то одной игровой ситуации приходится проводить *проверку навыка* (или *способности*) по несколько раз, на *шкалу развития* этого *навыка* (или *способности*) разрешается внести только одну отметку.

В целом следует руководствоваться следующим принципом: одна отметка на *шкале развития* одного *навыка* (или одной *способности*) за одно *игровое событие* или одну *игровую ситуацию*. Отметка ставится по результатам первой *проверки*. Прочие *проверки* не учитываются.

Из данного правила существует только одно исключение. Если до *повышения рейтинга навыка* (или *способности*) осталась всего одна отметка в любом из рядов («П» или «Н») *шкалы развития*, разрешается не засчитывать результат первой же *проверки*, а вместо этого совершить все требующиеся в данной ситуации *проверки* и выбрать из них ту, которая закончится подходящим результатом (будет *пройдена* или *не пройдена*).

Лиам вступил в конфликт (схватку) и активно сражается. За каждое действие Лиама в конфликте игрок проверяет его навык «Боец». До повышения этого навыка Лиаму не хватает всего одной отметки в ряду «Н» шкалы развития, поэтому управляющий им игрок может не учитывать первую проверку, если она будет пройдена. Вместо этого, он может дождаться проверки, которую не пройдёт, и поставить в бланк Лиама отметку именно о ней.

Определение диспозиции

Результат *проверки*, которая проводится для определения *стартовой диспозиции*, не учи-

тывается на *шкале развития*, так как такая *проверка* не считается *пройденной* или *непройденной*.

Ничья и развитие

Ничейный результат не учитывается на *шкале развития*. *Проверка*, закончившаяся *ничьёй*, не считается *пройденной* или *непройденной*, а потому не влечёт *развития* проверяемого *навыка* (или *способности*). Если вы хотите поставить отметку на *шкале развития навыка* (или *способности*), *проверка* которого закончилась *ничьёй*, *разрешите* эту *ничью* при помощи *черты* или *балла судьбы*. Если же вы *разрешите ничью* при помощи *дополнительной проверки*, вы получите отметку на *шкале развития навыка* (или *способности*), который был использован для этой *дополнительной проверки*.

Если я разрешаю ничью при помощи черты, то ставлю отметку в ряд «Н» шкалы развития навыка, проверка которого привела к этой ничье.

Если я потрачу балл судьбы, чтобы добросить кубики за выпавшие у меня топоры, и тем самым разрешу ничью в свою пользу, то я ставлю отметку в ряд «П» шкалы развития навыка, проверка которого привела к ничье.

Если я разрешаю ничью при помощи дополнительной проверки, то ставлю отметку не на шкалу развития навыка, проверка которого привела к ничье, а на шкалу развития навыка, который использовался мною во время дополнительной проверки.

Проверка против ПР 0

Обычная проверка против ПР 0 считается *пройденной* и записывается в ряд «П» *шкалы развития навыка* или *способности*, если хотя бы на одном из брошенных кубиков выпал *успех*. Если же ни на каком из кубиков *успех* не выпал, *проверка* считается *непройденной* и записывается в ряд «Н».

ОБУЧЕНИЕ НОВЫМ НАВЫКАМ

По ходу игры персонажи могут овладевать новыми *навыками*. Любой персонаж может применять в игре любой *навык*, которым не владеет, или *обучаться навыку* по правилу *«Новичкам везёт»*, описанному в главе ***Преодоление препятствий***.

Чтобы *обучиться* новому *навыку*, ваш персонаж должен использовать этот *навык* в подходящих ситуациях в игре. Каждый раз, когда он будет применять *навык*, которым ещё не владеет, совершайте *проверку* по правилу *«Новичкам везёт»*. После первой такой *проверки* впишите название *навыка*, которому *обучаете* персонажа, в свой *бланк*. Поставьте вместо его *рейтинга* крестик и сделайте отметку на его *шкале развития* об одной совершённой *проверке*. Ставьте новую отметку каждый раз, когда ваш персонаж будет пробовать этот *навык* в игре. Во время *обучения навыку* неважно,

была *проверка пройдена* или *не пройдена*, важно знать общее количество *проверок*.

Во время патрулирования мой персонаж наткнулся на гнездо жуков и решил приручить одного из них. Он не владеет навыком «Насекомовод», поэтому мне придётся воспользоваться правилом «Новичкам везёт» и проверить, вместо отсутствующего у него навыка, способность «Воля», бросив количество кубиков, равное половине рейтинга этой способности.

Если я решу обучить своего персонажа навыку «Насекомовод», после проверки я впишу название этого навыка в свой бланк персонажа с крестиком вместо рейтинга и поставлю на его шкалу развития первую отметку (неважно, в ряд «Н» или «П»). Если же я не стану обучать персонажа этому навыку, я просто продолжу игру, не внося ничего в свой бланк персонажа.

Когда количество отметок на *шкале развития нового навыка* станет равно *рейтингу способности* «Природа» персонажа, персонаж овладевает этим *навыком*. Сотрите все отметки со *шкалы развития навыка*, а вместо крестика впишите *рейтинг* 2. С этого момента можно использовать данный *навык* по обычным правилам.

Другими словами, если «Природа» моего персонажа 5, при обучении персонажа навыку «Насекомовод» мне нужно использовать правило «Новичкам везёт» пять раз в подходящих ситуациях, после чего персонаж овладеет данным навыком с рейтингом 2.

При совершении *проверок* по правилу «Новичкам везёт» отметки на *шкале развития способности* «Воля» или «Здоровье» не ставятся.

24 навыка

На *бланке персонажа* есть место только для 24 *навыков*. Именно таким количеством *навыков* может владеть персонаж одновременно. 24 — это максимум, который нельзя превышать.

Если ваш персонаж был *обучен* максимальному числу *навыков*, а вам понадобился ещё какой-то *навык*, можете стереть из *бланка персонажа* один из имеющихся у персонажа *навыков* и вписать вместо него

новый. Стёртый *навык* считается полностью забытым. Новым *навыком* персонаж овладевает по правилам, указанным выше.

СЛОЖНОСТЬ ПРЕПЯТСТВИЙ

Число, указанное в описании *препятствия*, говорит о том, насколько тяжело преодолевать это *препятствие* в игре. *Сложность препятствий* варьируется в диапазоне от 1 до 10. При этом большинство *препятствий* в игре будет иметь *сложность* в диапазоне от 1 до 6. Далее в этом разделе приведены примеры *сложности препятствий* и методы определения этой *сложности* при *проверках*.

Диапазон сложности препятствий

Здесь в общих чертах описаны примеры *сложности препятствий:*

- ПР 1 — подобные *препятствия* легко преодолеваются одним стражем без чьей-либо помощи.
- ПР 2 — с такими *препятствиями* стражи сталкиваются чаще всего. Любой может справиться с подобным *препятствием* в одиночку, при этом преодоление такого *препятствия* может быть связано с определённым риском.
- ПР 3 — для преодоления данных *препятствий* придётся приложить значительное количество усилий или может понадобиться чья-либо *помощь*. Во время своей службы стражи нередко сталкиваются с подобными препятствиями.
- ПР 4 — однозначно сложные *препятствия*, для преодоления которых требуется командная работа нескольких стражей или удача, или командная работа и удача вместе.
- ПР 5 — очень сложные *препятствия*. Чтобы их преодолеть, используйте слаженную командную работу или правило *«Привлечь Природу»*.
- ПР 6 и выше — такие *препятствия* возникают в чрезвычайных обстоятельствах и встречаются крайне редко.

Факторы навыка или способности

В игре *сложность препятствия* зависит от ситуации. В описании каждого *навыка* (и некоторых *способностей*) имеется подраздел, озаглавленный **Факторы**, в котором перечислены материальные вещи, физические или психологические явления, а также варианты развития событий, влияющие на происходящую в игре ситуацию — это и есть *факторы*. Все *факторы*, связанные с одним *навыком* или одной *способностью*, разбиты на *категории*. В каждой *категории факторы* перечислены в порядке возрастания их *сложности*.

Когда требуется *провести проверку навыка* (или *способности*), ведущий определяет *сложность* (ПР) такой

проверки, обратившись к описанию *навыка*. Сначала он выбирает *категории*, подходящие к данной ситуации, а затем в каждой подошедшей *категории* он отбирает по одному *фактору*.

Сосчитайте, каким по порядку (слева направо) стоит каждый из выбранных вами *факторов* в своей *категории*. Если в правилах *категории* нет уточнения по данному вопросу, *сложность* первого *фактора* в *категории* равна 1, второго — 2, третьего — 3 и так далее.

Прибавьте друг к другу *сложности* всех выбранных *факторов* из всех подошедших вам *категорий*. Получившееся итоговое число — это *сложность препятствия* (ПР), против которой будет бросать кубики игрок.

В описании навыка «Администратор» все факторы разбиты на две категории.

Тип: отчёт; бюджет; закон; правила снабжения.

Для кого: одна мышь; патруль; застава или форт; бизнес; район; городок; крупный город.

Если персонаж с навыком «Администратор» хочет написать отчёт (1) о действиях одной мыши (1), сложность препятствия (ПР), которое ему предстоит преодолеть, будет равна 2. Если же он захочет составить бюджет (2) для заставы (3), сложность препятствия (ПР), которое ему предстоит преодолеть, возрастёт до 5.

Количество времени, погода и ночное время суток

Такие *факторы*, как количество времени, погода и ночное время суток не относятся ни к одному конкретному *навыку* (или *способности*). Обычно эти факторы не влияют на ситуацию и не учитываются при определении *сложности препятствия*. Однако, если какой-то из них всё же способен оказать влияние в данной конкретной ситуации, ведущий может его использовать.

Каждый из таких *факторов* добавляет 1 к *сложности* преодолеваемого *препятствия*.

Импровизируйте

В какой-то момент вы обязательно столкнётесь с ситуацией, *сложность* которой нельзя будет определить, используя только те *факторы*, что указаны в описании *навыков* и *способностей*. Поэто-

му вам нужно научиться оценивать *сложность препятствий* самому и не бояться импровизировать. В своих суждениях опирайтесь на перечисленные в книге *факторы* и приведённый выше «*Диапазон сложности препятствий*».

ПРИРОДА

Способность «Природа» определяет врождённые качества и наклонности персонажа. Она демонстрирует, кем рождён персонаж и что помогает ему выжить в диком и жестоком мире.

Способность «Природа» может иметь *рейтинг* от 0 до 7.

«Природа» является уникальной, отличающейся от других, *способностью*. Помимо *рейтинга*, который имеется у всех прочих *способностей* и *навыков*, она также содержит информацию о виде зверя и его *природных особенностях*. У стражей эта *способность* записывается следующим образом: ***Природа (мышь)***.

Для мышей характерны четыре *природных особенности*: *Бегство, Лазание, Поиск припасов* и *Скрытность*. В таких ситуациях вы можете использовать *способность «Природа»* вашего персонажа для *проверок*, не опасаясь каких-либо *штрафов*. Во всех других ситуациях, не связанных с использованием *природных особенностей, способность «Природа»* может быть урезана при *проверке*.

Чем выше *рейтинг способности «Природа»* вашего персонажа, тем больше он похож на мышь, чем ниже *рейтинг способности «Природа»* вашего персонажа, тем больше он похож на «человека».

Действовать в соответствии с Природой

Если в игре ваш персонаж бежит от кого-то, лазает, ищет припасы или ведёт себя скрытно, то есть использует свои *природные особенности*, вместо *проверки навыка* (или *способности*), который требуется в данной ситуации, можно провести *проверку способности «Природа»*. Иногда это очень удобно!

Действовать против Природы

В сложных обстоятельствах ваш мышиный страж может использовать свою *способность «Природа»* в качестве источника силы, с помощью которого у него получится преодолеть возникающие на его пути трудности.

Если ваш персонаж оказался в ситуации, которая не связана с его *природными особенностями* (например, вступил в *схватку*, проводит *исследования*, ввязался в *спор* и тому подобное) и не обладает *навыком* (или *способностью*), который требуется в такой ситуации, для *проверки* можно использовать его *способность «Природа»*.

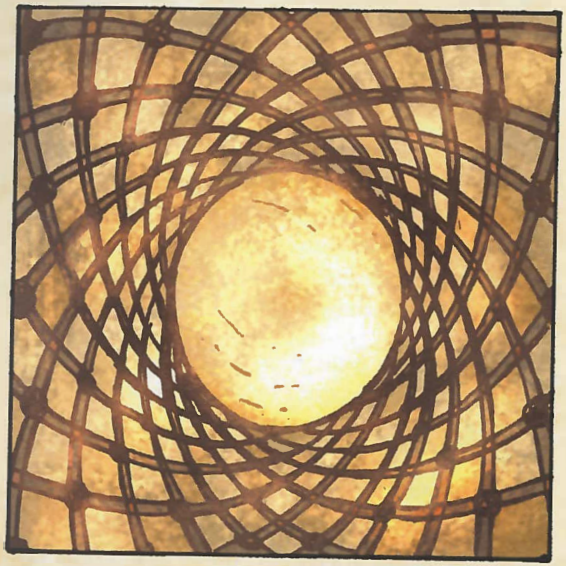
Эта *проверка* не будет считаться *проверкой* по правилу *«Новичкам везёт»*. Поэтому при её проведении вы бросаете количе-

ство кубиков, равное текущему *рейтингу способности «Природа»* вашего персонажа, а не половине этого *рейтинга*.

Однако при *проверке способности «Природа»* в ситуациях, не связанных с использованием *природных особенностей* персонажа, *рейтинг* этой *способности* персонажа может быть *урезан*.

Урезать Природу

Если игрок использовал *способность «Природа»* для *проверки* в ситуации, не связанной с *Бегством, Лазанием, Поиском припасов* или *Скрытностью*, и *не прошёл* эту *проверку*, *рейтинг способности «Природа»* персонажа временно *снижается* на *степень неудачи*. Проще говоря, *урезается*.



Если *«Природа»* вашего персонажа была *урезана*, запишите в свой *бланк персонажа текущий* (*урезанный*) *рейтинг* этой способности справа от её *максимального* (прежнего) *рейтинга* через дробь. В дальнейшем, пока *рейтинг способности «Природа»* не будет *восстановлен*, при любых *проверках* этой *способности* следует использовать её *текущий рейтинг*.

Правила *восстановления рейтинга способности «Природа»* изложены в данной главе ниже в разделе **Восстановление Природы**.

Восстановление Природы

Рейтинг способности «Природа» можно *восстановить* одним из трёх следующих способов: приняв участие в *зимней сессии*; рассказав *пролог* или вернувшись в игру после пропущенной *сессии*.

Во время *зимней сессии* все персонажи игроков *восстанавливают урезанный рейтинг способности «Природа»* до его *максимального* значения.

Если игрок рассказал *пролог* в начале *игровой сессии*, он может *восстановить* своему персонажу одну *урезанную* единицу *способности «Природа»*.

Если игрок пропустил *игровую сессию*, в начале следующей *игровой сессии*, он может *восстановить* своему персонажу одну *урезанную* единицу *способности «Природа»*.

Подробнее о правилах, касающихся *пролога* и пропуска *игровой сессии*, рассказывается в главе ***Задание***.

Перераспределение Природы

Если *«Природа»* вашего персонажа была *урезана*, вместо того, чтобы дожидаться её *восстановления*, можете *перераспределить* единицы её *рейтинга*. За одну единицу, отнятую от *максимального рейтинга*, прибавьте одну единицу к *текущему рейтингу*. При этом в результате такого *перераспределения текущий рейтинг* не может стать выше *максимального рейтинга*. В случае если *рейтинги* сравняются, используйте единый *рейтинг*, как если бы *способность «Природа»* была *восстановлена*, но со *снижением рейтинга*.

Максимальный рейтинг способности «Природа» вашего персонажа 5, а текущий (урезанный) рейтинг 3. Можете отнять 1 от максимального рейтинга, чтобы прибавить 1 к текущему рейтингу. Таким образом, рейтинги сравняются (максимальный снизится до 4, а текущий поднимется до 4), и вы получите общий рейтинг способности «Природа» 4, как если бы провели восстановление прямо во время игры.

Разрешается *перераспределять рейтинг способности «Природа»* в любой момент игры, даже перед *проверкой*.

В игре существует несколько причин, из-за которых стоит снижать *максимальный рейтинг способности «Природа»*. Подробнее о них говорится далее, в подразделе **Природа с рейтингом 0 или 7**.

Привлечь природу персонажа

Используйте правило *«Привлечь природу»*, чтобы совершать персонажем героические поступки. За 1 *балл личности* можно прибавить *рейтинг способности «Природа»* своего персонажа к *рейтингу* проверяемого *навыка* или другой проверяемой *способности* (кроме *способностей «Ресурсы»* и *«Связи»*). Подробнее о *баллах личности* можно узнать из раздела **Награды** главы ***Мышиная Стража***, а также из раздела **Получение наград** главы ***За что мы сражаемся***.

Если совершаемое при такой *проверке* действие связано с *природными особенностями* персонажа, а *проверка пройдена* успешно, *рейтинг способности «Природа»* не меняется.

Если совершаемое при такой *проверке* действие не связано с *природными особенностями* персонажа, но *проверка пройдена* успешно, *рейтинг способности «Природа»* *урезается* на 1.

Например, ваш персонаж сражается со змеёй. Согласно его природным особенностям ему следует броситься наутёк. В результате такого действия его «Природа» не будет урезана. Если же он бросится в пасть змеи, чтобы поразить её мечом в незащищённое нёбо и убить,

этот героический поступок будет полностью противоречить его природным особенностям. Потому даже при успехе его «Природа» должна быть урезана на 1.

Если же такая *проверка не пройдена*, неважно, связано действие с *природными особенностями* персонажа или нет, *рейтинг способности «Природа» урезается* на *степень неудачи*.

Если проверка способности «Природа» проводится во время действий, не соответствующих природным особенностям персонажа, даже если игрок пройдёт эту проверку, «Природа» его персонажа будет урезана на 1. Если же он не пройдёт эту проверку, «Природа» его персонажа будет урезана на степень неудачи. В любом случае персонаж потеряет не меньше 1 единицы рейтинга.

Удвоить Природу

Если ваш персонаж совершает действие, связанное с его *природными особенностями*, можете использовать для *проверки способность «Природа»* (даже если у персонажа есть подходящий *навык* или другая подходящая *способность*), а затем применить правило *«Привлечь природу»*. Таким образом, вы сможете удвоить *рейтинг способности «Природа»* перед совершением броска. Спасающуюся бегством мышь трудно поймать!

Если вы *не пройдёте* такую *проверку*, *«Природа»* вашего персонажа должна быть урезана по стандартному правилу *«Привлечь Природу»*, изложенному выше.

Природа с рейтингом 0 или 7

Не стоит дожидаться, когда *рейтинг способности «Природа»* вашего персонажа упадёт слишком низко или поднимется чересчур высоко. Надо держать баланс.

Если *«Природа»* персонажа будет *урезана* так, что её *текущий* или *максимальный рейтинг снизится* до 0, это окажет на персонажа очень сильное воздействие. Он станет сам на себя не похож. Может начать вести себя слишком рассудительно или примется преследовать идеалы, понятные только ему одному. В любом случае в своём поведении он станет совсем не похож на мышь.

Текущий рейтинг Природы 0

Если *текущий рейтинг способности «Природа»* вашего персонажа был урезан до 0, одну из его *черт* следует немедленно изменить на *черту «Изгой»*, *«Странный»*, *«Замкнутый»* или другую похожую *черту*, соответствующую обстоятельствам, в которых его *«Природа»* была *урезана*. Остальные игроки и ведущий вместе придумывают, что произошло с вашим персонажем, и решают, какую *черту* он получит.

Игрок, управлявший персонажем по имени Квентин, не прошёл проверку навыка «Учёный», из-за чего текущий рейтинг способности «Природа» его персо-

нажа была урезан до 0. В этот момент Квентин занимался тем, что пытался изготовить «хорьковый мускус» для разметки Границы, поэтому ведущий и игроки решили, что в результате неудачного эксперимента он сам стал пахнуть, как Хорёк, и получил черту «Мускусный запах». В некоторых ситуациях такая черта может даже пригодиться!

После того, как ваш персонаж получит *черту*, которую придумают остальные игроки и ведущий, *снизьте* (не *урежьте*) *максимальный рейтинг его способности* «*Природа*» на 1, а *текущий рейтинг* сделайте равным новому *максимальному*. Нельзя продолжать игру, пока текущий *рейтинг* персонажа равен 0.

Если «Природа» вашего персонажа 5 (максимальный рейтинг), но во время игры она была урезана до 0 (текущий рейтинг), персонаж должен получить черту (например, «Мускусный запах»). Затем вы должны снизить максимальный рейтинг его способности «Природа» с 5 до 4, а текущий поднять до 4. Теперь вы будете бросать четыре кубика при проверке этой способности, пока не разовьёте её и не повысите её рейтинг, или пока она снова не будет урезана.

Максимальный рейтинг Природы 0

Если *максимальный рейтинг способности* «*Природа*» вашего персонажа был снижен до 0 (например, если он был равен 1, а «*Природа*» была *урезана*), у вас больше неприятности. У вашего персонажа случилось помутнение рассудка. Его мировоззрение изменилось. Он больше не хочет служить в Страже. После завершения *задания* ваш персонаж должен уйти в отставку как минимум до следующей *весны*. До тех пор вам придётся играть другим персонажем.

Именно это произошло с Келанавом перед тем, как мы встретили его на страницах комиксов из цикла «Осень 1152». Он потерял весь рейтинг своей способности «Природа», совершая героические поступки на службе в Страже, и понял, что с него хватит. Он ушёл в отставку и жил тихой жизнью, пока не встретил Саксона и Кензи, которые пообещали найти украденную у него секиру.

Максимальный рейтинг Природы 7
Если *рейтинг способности «Природа»* персонажа *повысится* до 7 и останется на этом уровне до конца текущей *игровой сессии*, у персонажа возобладает мышиная натура. Ему разонравятся приключения, он станет чересчур спокойным и осторожным. Чтобы отразить его состояние в игре, одну из его *черт* следует заменить на *«Домосед»*, *«Седошкурый»*, *«Несерьёзный»* или на другую похожую *черту*. Ведущий решает, какую из *черт* персонажа надо будет заменить.

Факторы поиска припасов

Мышь способна отыскать еду практически в любом месте Территорий, это одна из её *природных особенностей*. Заодно мышь может добыть прочие припасы или материалы.

Пропитание: для себя; для ещё одной мыши; для патруля.

Припасы и материалы: полезные природные (пригодятся персонажу с *навыком «Охотник»* или *«Специалист по выживанию»*); редкие природные (пригодятся для постройки чего-нибудь); сделанные мышами или медицинские компоненты.

Места для сбора: леса и поля; каменистая местность и болота; открытая местность, реки, пруды и озёра.

Тяжёлые условия *(этот набор факторов можно использовать, только если такие условия уже присутствуют в игре)*: наводки; засуха.

В случаях, когда при *Поиске припасов* для *проверки* вы используете *«Природу»* вместо требующегося *навыка*, для определения *сложности препятствия* используйте *факторы* этого *навыка*.

ВОЛЯ

Способность «Воля» определяет, насколько легко персонаж адаптируется к новой обстановке и окружению, а также его психологическую устойчивость.

Способность «Воля» может иметь *рейтинг* от 1 до 6.

Эта *способность* проверяется, если ваш персонаж пытается противостоять кому-то, кто хочет его в чём-то убедить, а также когда персонаж пытается превозмочь *состояние «Больной»* или совладать с собой при *состоянии «Разозлённый»*.

Кроме того, *«Воля»* используется для *проверки* при *разрешении ничьи*, возникшей в результате предыдущей *проверки*, которая проводилась при совершении действий, связанных с силой характера и проницательностью. Подробнее об этом говорится в главе ***Преодоление препятствий***.

Препятствия, связанные с Волей

Обычная *проверка способности «Воля»* проводится, чтобы избавиться от *состояния «Разозлённый»* (ПР 2) или *«Больной»* (ПР 4). *Встречная проверка способности «Воля»* проводится, когда персонаж пытает-

ся противостоять оппоненту, который применяет к нему *навык «Переговорщик», «Оратор»* или *«Манипулятор»*. В таком случае с помощью *встречной проверки способности «Воля»* определяется, смог ваш персонаж сказать «нет» оппоненту или не смог. Чтобы от чего-то отказаться, вам не требуется *проверять навык*.

Как лидер патруля Кензи решает, что патруль проберётся в Древоград тайком. Саксон же хочет ворваться в город и действовать напролом. Он пробует убедить Кензи, чтобы тот воспользовался его планом, а не своим. Для этого управляющий Саксоном игрок при проверке использует навык «Манипулятор». Игрок, управляющий Кензи, против такой идеи, поэтому проводит проверку способности «Воля». В этой ситуации Кензи не пытается убедить Саксона в своей правоте, он просто говорит «нет» и хочет, чтобы Саксон выполнил его приказ.

Также *способность «Воля»* можно использовать при *проверках* по правилу *«Новичкам везёт»*, когда у персонажа отсутствуют такие *навыки*, как *«Администратор»*, *«Архивариус»*, *«Военный»*, *«Знаток зверей»*, *«Инструктор»*, *«Картограф»*, *«Лекарь»*, *«Манипулятор»*, *«Наблюдатель за погодой»*, *«Насекомовод»*, *«Оратор»*, *«Пекарь»*, *«Переговорщик»*, *«Повар»*, *«Пчеловод»*, *«Следопыт»*, *«Ткач»*, *«Торгаш»*, *«Учёный»*.

ЗДОРОВЬЕ

Способность «Здоровье» символизирует физическую силу и самочувствие персонажа. Как правило, чем моложе мышь, тем выше у неё *рейтинг* этой *способности*.

Способность «Здоровье» может иметь *рейтинг* от 1 до 6.

Эта *способность* в основном *проверяется*, в случае когда надо противостоять физическим трудностям жизни в пути — уста-

лости и ранениям. Её также используют при *проверках* во время физических нагрузок, не связанных со *способностью «Природа»* или каким-либо *навыком*. Например, при *проверке* успешности передвижения бегом на длинную дистанцию для доставки сообщения.

Также *«Здоровье»* проверяется при *разрешении ничьей*, которая возникла в результате предыдущей *проверки*, проводившейся при совершении действия, требовавшего физического усилия. Подробнее о *проверках* и *ничьих* можно узнать из главы ***Преодоление препятствий***.

Препятствия при проверке Здоровья

Обычная проверка способности «Здоровье» проводится, чтобы избавиться от *состояния «Усталый»* (ПР 3) или *«Раненый»* (ПР 4). *Встречная проверка способности «Здоровье»* проводится во время действий, связанных с выносливостью или применением грубой физической силы. При совершении большинства физических действий *проверяется способность «Природа»* или какой-нибудь *навык*, однако иногда вас могут попросить поднять или перетащить что-то тяжёлое — в таком случае *проверяется «Здоровье»*.

При пересечении стражами бурного потока ведущий может потребовать, чтобы игроки проверили способность «Здоровье» своих персонажей.

Также *способность «Здоровье»* можно использовать при *проверках* по правилу *«Новичкам везёт»*, когда у персонажа отсутствуют такие *навыки*, как *«Боец»*, *«Гончар»*, *«Каменщик»*, *«Кузнец»*, *«Корабел»*, *«Мельник»*, *«Оружейник»*, *«Охотник»*, *«Пивовар»*, *«Плотник»*, *«Разнорабочий»*, *«Разведчик»*, *«Сборщик»*, *«Специалист по выживанию»*, *«Стекольщик»*.

РЕСУРСЫ

Способностью «Ресурсы» определяется, какие материальные блага может раздобыть персонаж. Игрок сам решает, каким способом персонаж получит то, что ему требуется (использует находчивость, смекалку или финансовые возможности). Лёгкость, с которой можно получить необходимое, зависит от *рейтинга способности «Ресурсы»* персонажа.

Способность «Ресурсы» может иметь *рейтинг* от 1 до 10.

Бонус родного города

Пока ваш персонаж находится в своём *родном городе*, вы получаете +1К при *проверке способности «Ресурсы»*.

Препятствия при получении Ресурсов

Чтобы ваш персонаж получил или заказал то, что ему необходимо, надо пройти *проверку способности «Ресурсы»*, после чего ваш персонаж получает еду, жилище, оружие, дополнительное снаряжение и тому подобное.

Способность «Ресурсы» никогда не используется при *встречных проверках*, только при *обычных*.

Ниже перечислено то, что чаще всего требуется персонажам, а также *сложность* получения всего этого. Приведённая *сложность* получения определена по правилам следующего подраздела, который называется **Факторы ресурсов**.

Вещи, пища и временное жильё: хороший ужин или пара кружек какого-нибудь напитка — ПР 1; жилище, подходящее для ночлега — ПР 2; плащ — ПР 2; безделушка — ПР 2; красивый подарок — ПР 3; инструменты — ПР 3; музыкальный инструмент — ПР 4; дорогой предмет типа шёлка или украшения — ПР 5.

Оружие и *броня*: небольшое или простое *оружие* (например, праща или кинжал) — ПР 3; лёгкая броня — ПР 3; дорогое оружие (например, меч или лук) — ПР 4; тяжёлая броня — ПР 4.

Сырьё и материалы: зерно, шерсть или волокно — ПР 1; кожа, воск, древесина или глина — ПР 2; металл или мёд — — ПР 3.

Собственный бизнес и собственное жильё: небольшое собственное дело — — ПР 6; место, где можно жить после отставки — ПР 6.

Факторы Ресурсов

Если нужный вашему персонажу материальный ресурс не перечислен выше, определите сложность *препятствия*, которое придётся преодолеть, чтобы ваш персонаж получил то, что ему нужно, используя приведённые ниже *факторы*:

Распространённость: распространённое; нераспространённое; редкое.

Качество: дешёвое; хорошо или сложно сделанное; роскошное или предмет роскоши.

Количество: больше одного; много.

Внешний вид: обычный; симпатичный или изящный; красивый.

Если ваш персонаж находится в Древограде и хочет купить тележку, сложность её получения будет состоять из следую-

щих факторов: распространённая (ПР 1) и хорошо сделанная (ПР 2). Таким образом, сложность препятствия будет ПР 3. Внешний вид и количество — несущественные факторы при поисках тележки (вы покупаете только одну тележку, и такие тележки, в общем, выглядят одинаково — как простая деревянная тележка).

Истощение Ресурсов

Если вы *не прошли проверку способности «Ресурсы»*, ведущий может применить *сюжетный поворот* или наложить *состояние* (*«Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»* или *«Усталый»*) на вашего персонажа по стандартным правилам.

Вместо *состояния* или *сюжетного поворота* ведущий может использовать особое правило, которое называется *«Истощение ресурсов»*. В соответствии с этим правилом ведущему разрешается снизить *рейтинг способности «Ресурсы»* вашего персонажа на 1, а за это ваш персонаж получит то, что хотел. Если ведущий применил к персонажу правило *«Истощение ресурсов»*, он не может применить ещё и *состояние* или ввести *сюжетный поворот*.

Если *рейтинг способности «Ресурсы»* был снижен из-за применения правила *«Истощение ресурсов»*, в дальнейшем по ходу игры можно «восстановить» потерянную единицу *рейтинга* по правилам развития *способностей* и *навыков*.

Ресурсы с рейтингом 0

Если *рейтинг способности «Ресурсы»* вашего персонажа снизится до 0, вы может *провести проверку* этой *способности*, только если ему окажет помощь другой персонаж, *рейтинг способности «Ресурсы»* которого будет выше 0. При получении *помощи* от другого персонажа (и только в этом случае!) разрешается использовать *баллы личности* во время *проверки способности «Ресурсы»* с *рейтингом* 0. Как только игрок успешно *пройдёт* хотя бы одну *проверку способности «Ресурсы»* с *рейтингом* 0, *рейтинг* этой *способности* поднимается на 1. Дальнейший рост *рейтинга* происходит по обычным правилам *развития способности* или *навыка*.

СВЯЗИ

Способностью «Связи» определяется круг общения персонажа и лёгкость, с которой он заводит новые знакомства. Используйте эту *способность*, чтобы вводить в игру мышей, с которыми был знаком ваш персонаж. С помощью этой *способности* вы можете искать себе союзников в игре.

Когда Лиам бродит по Древограду в поисках заговорщиков, игрок, который им управляет, говорит: «Я хочу провести проверку способности «Связи», чтобы выследить какую-нибудь мышь, участвующую в заговоре».

Способность «Связи» может иметь *рейтинг* от 1 до 10.

Проверка Связей

При *проверке способности «Связи»* опишите, кого вы ищите. Какая у него работа? Какие у него взгляды на жизнь? Затем бросьте количество кубиков, равное *рейтингу способности «Связи»* вашего персонажа. При броске не забудьте добавить себе *бонусные кубики* за то, что находитесь в *родном городе*, а также если дружественный персонаж, которого вы ищите, уже записан в поле *знакомства* вашего *бланка персонажа*.

Ведущий говорит: «Хорошо, добавь деталей. Кого конкретно ты ищешь?»

Игрок, управляющий Лиамом, отвечает: «Кого-то, кто вовлечён в заговор и знает, как заговорщики поступят дальше. Это необязательно главный заговорщик, просто тот, кто хорошо осведомлён».

Бонус родного города

Пока ваш персонаж находится в своём родном городе, вы получаете +1К при *проверке способности «Связи»*.

Факторы Связей

При *проверке способности «Связи»* используйте следующие *факторы* для определения *сложности препятствия*. Если ищете стража, для определения *сложности* используйте *категорию «Ранг стража»*. Если кого-то другого, используй *категории «Профессия»*, *«Значимость»* и *«Отношение»*.

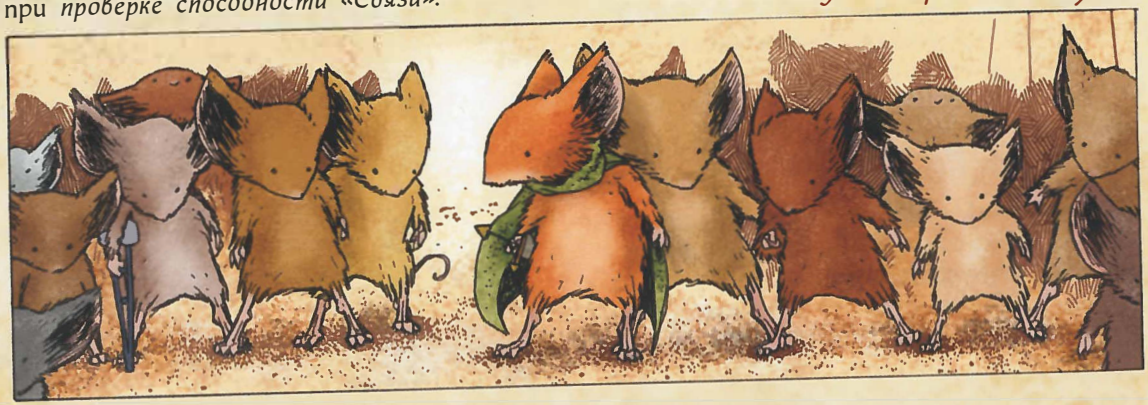
Ранг стража: равный; ниже; выше.

Профессия: разнорабочий; обычная для данного поселения; редкая для данного поселения; редкая для Территорий.

Значимость: нет; средняя; имеет высокое социальное положение или занимает высокий пост или пользуется большим уважением.

Отношение: нейтральное; готов чем-нибудь помочь.

Ведущий определяет, что игрок, управляющий Лиамом, должен пройти обычную



проверку способности «Связи» против ПР 5, так как он ищет кого-то с редкой для данного поселения профессией (ПР 3) и средней значимостью (ПР 2). Ведущий решает, что этой мышью будет местный картограф, который играет важную роль в организации заговора.

Пройти проверку Связей

Если вы *прошли проверку способности «Связи»*, ваш персонаж смог найти того, кого искал. Теперь нужно придумать ему или ей имя. Имя придумывает игрок.

Запишите имя найденного персонажа в свой *бланк* в раздел *«Знакомства»*. Когда вы будете разыскивать этого персонажа в следующий раз, то получите *бонус* +1К при *проверке способности «Связи»*.

Несмотря на сложность препятствия, игрок, управляющий Лиамом, смог пройти проверку. Картограф приглашает его присоединиться к армии заговорщиков, которая хочет захватить Локхэйвен.

Не пройти проверку Связей

Если вы *не прошли проверку способности «Связи»*, ведущий может применить *сюжетный поворот* или наложить *состояние* на вашего персонажа по стандартным правилам.

Вместо *состояния* или *сюжетного поворота* ведущий может применить особое правило, которое называется *«Наткнуться на врага»*. Если вы *не прошли проверку способности «Связи»*, вместо того, кого искал ваш персонаж, он встречает своего врага — того, кого обидел, засмеял, запугал, обманул или бросил ваш персонаж. Врагу имя даёт ведущий. Запишите его в раздел «Враг» своего *бланка персонажа*.

Если бы игрок, управляющий Лиамом, не прошёл проверку способности «Связи», ведущий мог бы применить правило «Наткнуться на врага». Он мог бы сообщить, что картограф узнал в Лиаме стража и приказал его схватить.

Враг вашего персонажа получает +3у к *стартовой диспозиции* во время *спора* с вашим персонажем, а также при произнесении *речи*, направленной против вашего персонажа. Подробнее о правилах *спора* и *речи* говорится в главе ***Конфликт***.

Враждебно настроенный персонаж необязательно должен вступать с вашим персонажем в открытый *конфликт*. Он может притвориться, что помогает. В этом случае информация, которой он будет с вами делиться, будет полна лжи и полуправды. Или он может начать шантажировать вашего персонажа, или вымогать у него что-нибудь. Иметь врага — то ещё удовольствие!

Превращение врагов в друзей и наоборот

Отношения персонажей могут меняться по ходу игры.

Если в ходе игры у вашего персонажа получится убедить врага в том, что они на одной стороне — это бу-

дет просто замечательно! Убеждённый персонаж перестаёт считаться врагом, поэтому информацию о нём можно перенести из раздела «Враг» *бланка персонажа* в раздел «Друг».

И наоборот, если ваш персонаж обидел дружественного персонажа или навредил ему, ведущий может потребовать, чтобы вы перенесли информацию о нём из раздела «Друг» *бланка персонажа* в раздел «Враг». Также, если вы считаете, что дружественный персонаж предал вашего персонажа в игре, можете перенести его из раздела «Друг» в раздел «Враг» без участия ведущего.

Дружественные персонажи и проверки

Если вы *прошли проверку способности «Связи»* и ввели таким образом в игру дружественного персонажа, можете совершать за него броски при *проверках*. Это можно делать как в *Ход ведущего*, так и в *Ход игроков*. Если такой дружественный персонаж оказывает вам *помощь* и при этом вы проводите *проверку* его *навыка* или *способности*, вы не тратите на это *проверочные баллы*.

ПРИПАСЫ

Считается, что у каждой мыши всегда есть с собой минимальное количество материалов и некоторый инструментарий для занятия своим ремеслом. Если же другая мышь может снабдить действующего персонажа дополнительными материалами или инструментами, которые помогут тому справиться с задачей, игрок, управляющий действующим персонажем, получит *бонус* +1К при *проверке* во время совершения действия. Вещи, которыми одни персонажи могут помочь другим, совершающим действие, называются *припасами*.

Весной или осенью персонаж с навыком «Сборщик» может добыть лечебные травы или коренья, чтобы затем передать их персонажу с навыком «Лекарь». Это даст бонус игроку, управляющему мышью с навыком «Лекарь», когда придётся проводить проверку этого навыка при оказании медицинской помощи.

ОПИСАНИЕ НАВЫКА

Ниже следует *Перечень навыков*, в котором подробно описаны все доступные в игре *навыки*. В разделе, посвящённом каждому *навыку*, приведены варианты *припасов*, которые дают *бонус* при использовании этого *навыка*, перечислены *факторы навыка*, а также указано, чем могут *помочь* другие персонажи, когда применяется этот *навык*.

Пчеловод может разводить пчёл, добывать мёд, а также делать свечи из воска.

АДМИНИСТРАТОР

Персонажи с этим *навыком* управляют поселениями или группами мышей. Они пишут законы, занимаются финансами, заполняют отчёты и распределяют ресурсы.

Персонажу с *навыком «Администратор»* может помочь *припасами* (записями или документами) другой персонаж с *навыком «Архивариус»*.

Факторы навыка

Тип: отчёт; бюджет; закон; правила снабжения.

Для кого: одна мышь; патруль; застава или форт; бизнес; район; городок; крупный город.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Архивариус» и *«Оратор»*.

АРХИВАРИУС

Персонажи с этим *навыком* занимаются ведением записей и хранением информации об исторических событиях. Они также умеют находить нужную информацию в архивах и библиотеках.

Персонажу с *навыком «Архивариус»* может помочь *припасами* (бумагой) другой персонаж с *навыком «Мельник»* и (чернилами) *«Насекомовод»*.

Факторы навыка

Написание: разборчиво; понятно; просто.

Поиск чего-то: конкретного; малоизвестного; потерянного; частично сохранившегося.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Картограф» и *«Администратор»*.

БОЕЦ

По своей природе мыши не приспособлены для драк и сражений. С помощью тренировок они преодолевают своё природное стремление избегать боя и со временем могут научиться ловить, выводить из строя и даже убивать своих врагов, используя для этого лапы, зубы, оружие и любое другое подходящее снаряжение.

Факторы навыка

Навык «Боец» используется при *встречных проверках* против *способности «Природа»*

или *навыка «Боец»* противника. В некоторых типах *конфликтов* этот *навык* можно использовать при проведении обычной *проверки*.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Охотник».

ВОЕННЫЙ

Настоящий командир понимает тонкости организации, снабжения и управления армиями мышей в бою.

Мыши с таким *навыком* встречаются крайне редко. Мышам не свойственно создание больших армий, участие в кровопролитных сражениях, марширование строем и т.п.

Факторы навыка

Навык «Военный» в основном используется в *конфликтах* и при *встречных проверках*. Его также можно использовать при *обычных проверках* против *препятствий*, *сложность* которых назначается ведущим с учётом следующих *факторов*:

Традиции: население с военными традициями; воинственное население; миролюбивое население.

Размер: застава; форт; городок; большой город; замок или цитадель.

Действие: уничтожить; защитить или укрепить.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Администратор».

ГОНЧАР

Персонажи с таким *навыком* изготавливают из глины различные изделия для приёма пищи (чашки и тарелки), приготовления и хранения пищи (горшки).

Факторы навыка

Для хранения: продуктов; жидкостей.

Тип: простой; функциональный; красивый.

Размер: маленький; большой, очень большой.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Стекольщик» и «Пекарь».

ЗНАТОК ЗВЕРЕЙ

Мыши с таким *навыком* исследуют образ жизни и повадки различных *зверей*. Затем они могут использовать известную им информацию, чтобы вступать со *зверями* в элементарное общение и распознавать их *природные особенности*.

Факторы навыка

Общение со зверями *(начинается со сложности 2)*: птицы; млекопитающие; рептилии; земноводные и водные обитатели.

Природные особенности: Применив *навык «Знаток зверей»*, можно распознать *природные особенности зверя*. Для этого следует провести *встречную проверку навыка «Знаток зверей»* против *способности «Природа» зверя*. Если вы успешно *пройдёте проверку*, ведущий сообщит вам обо всех *природных особенностях зверя*.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Охотник» и *«Учёный»*.

ИНСТРУКТОР

Мыши, обладающие *навыком «Инструктор»*, знают, как *помогать* другим осваивать различные *навыки*.

С помощью *навыка «Инструктор»* персонаж может добавлять другому персонажу *отметки* на *шкалу развития навыка*. При этом *рейтинг навыка*, которому персонаж учит, у него самого должен быть выше, чем у его «ученика». Если это не так, инструктор может привлечь себе в *помощь* ещё одного персонажа, у которого есть нужный *навык*. В таком случае персонажи будут инструктировать «ученика» вдвоём (это будет считаться командной работой).

Если вы *прошли проверку навыка «Инструктор»*, поставьте отметку на *бланке* «ученика» (не вашего персонажа) в ряд «П» или «Н» (на ваш выбор) *шкалы развития навыка*. С помощью *навыка «Инструктор»* можно как развивать *навыки*, уже имеющихся у ученика, так и обучать новым *навыкам*.

Факторы навыка

Сложность препятствия при *проверке навыка «Инструктор»* равна *текущему рей-*

тингу способности «Природа» ученика. Если *«Природа»* ученика была *урезана*, в качестве *сложности* используйте значение её *текущего* (*урезанного*) *рейтинга*, если не была — — используйте *максимальное* (а не *урезанное*) *значение*.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком, которому обучается ученик.

КАМЕНЩИК

Мыши с таким *навыком* умеют вытёсывать камни и использовать их для постройки стен, мостов и зданий.

Чтобы облегчить их работу, им требуются хорошие инструменты (*припасы*), которые изготавливают мыши, владеющие *навыком «Кузнец»*.

Факторы навыка

Сложность: простая конструкция (например, стена); конструкция средней сложности (например, колонна); сложная конструкция (например, арка); укреплённая конструкция (например, фортификационное сооружение).

Размер: маленький (размером со стол); средний (размером со стену комнаты), большой (размером с дом).

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Разнорабочий».

КАРТОГРАФ

Персонажи с этим *навыком* могут создавать и читать географические карты.

Персонажу с *навыком «Картограф»* может помочь *припасами* (бумагой) другой персонаж с *навыком «Мельник»* и (чернилами) *«Насекомовод»*.

Факторы навыка

Сложность карты: простая; подробная; очень точная.

Информация: личный осмотр местности; чьи-то записи (не картографа); чей-то рассказ.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Архивариус» и *«Проводник»*.

КОРАБЕЛ

Персонажи с этим *навыком* разбираются во всём, что касается плотов, лодок и кораблей. Они могут делать самые разные плавательные средства: от лодок из листьев до деревянных судов. Их *навык* также позволяет им управлять любыми кораблями и прокладывать курс.

Персонажу с *навыком «Корабел»* может помочь *припасами* (досками и брёвнами) другой персонаж с *навыком «Плотник»* и (шкурами и кожей) *«Охотник»*. С помощью таких *припасов* можно делать более прочные суда.

Факторы навыка

Использование: один раз; много раз.

Вместимость: одна мышь; две мыши; патруль; груз; десяток мышей.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Плотник» и *«Учёный»*.

КУЗНЕЦ

Персонажи с таким *навыком* изготавливают изделия из металла: иглы, режущие инструменты, кухонную утварь и инструменты для производства, а также скобяные изделия (дверные петли, подшипники и гвозди). Нельзя использовать *навык «Кузнец»*, чтобы делать *оружие* или *броню*, для этого существует *навык «Оружейник»*.

Факторы навыка

Тип изделия: скобяные изделия; кухонная утварь; инструменты; небольшие металлические конструкции вроде ворот; большие металлические конструкции вроде ограды; пол или решётка.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Разнорабочий» и *«Оружейник»*.

ЛЕКАРЬ

Обладающие таким *навыком* персонажи следят за самочувствием и здоровьем других мышей.

Персонажу с *навыком «Лекарь»* может помочь *припасами* (травами) другой персонаж с *навыком «Сборщик»* и (лекарствами) *«Учёный»*.

При помощи *навыка «Лекарь»* можно изготовить компрессы и снадобья, чтобы помочь персонажам избавиться от *состояний «Усталый»* и *«Разозлённый»*. Эти препараты будут считаться *припасами* при проведении *проверки способности «Воля»* или *«Здоровье»* для *восстановления* от указанных *состояний*.

Факторы навыка

Лечение при: ранении (ПР 3); болезни (ПР 4).

Препараты при состояниях: *«Усталый»*; *«Больной»*; *«Раненый»*; *«Голодный»*; *«Разозлённый»*.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Учёный».

МАНИПУЛЯТОР

Персонажи с таким *навыком* могут использовать ложь, полуправду, жестокие подробности, банальные рассуждения или запугивание, чтобы получить желаемое или достигнуть своей цели.

Факторы навыка

Этот *навык* используется при *встречных проверках* против *навыков «Манипулятор»* или *«Переговорщик»*, а также *способности «Воля»* противника. В некоторых *типах конфликтов навык «Манипулятор»* можно использовать при *обычных проверках*.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Переговорщик».

МЕЛЬНИК

С помощью жерновов персонажи с таким *навыком* превращают твёрдые субстанции в порошки и муку, чтобы затем их можно было использовать для приготовления пищи в пивоварении и промышленном производстве.

Факторы навыка

Тип действия: помол зерна; изготовление порошка для строительных растворов; изготовление бумаги.

Для кого: патруль; хозяйство; бизнес или большая постройка; городок; большой город.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Учёный».

НАБЛЮДАТЕЛЬ ЗА ПОГОДОЙ

С помощью этого *навыка* можно предугадывать изменения погодных условий по состоянию почвы и растительности, движению облаков, направлению ветра, влажности воздуха, а также путём наблюдения и сопоставления различных небесных явлений.

Факторы навыка

Это очень сильный *навык* персонажа, при помощи которого игрок может менять *погодные условия* во время игры. Если он *пройдёт проверку* данного *навыка*, он может изменить *погоду* в игре на продолжительный период времени или даже до конца *игровой сессии*.

Чтобы изменить *погодные условия* в игре, следует провести *встречную проверку навыка «Наблюдатель за погодой»* против *рейтинга времени года* (*зима* 7, *весна* 6, *лето* 4, *осень* 5). За *время года* бросок делает ведущий.

При победе игрока считается, что его персонаж предсказал изменение *погоды* в игре. Поэтому игрок выбирает новые (предска-

занные) *погодные условия* из списка *погоды*, характерной для текущего *игрового сезона*. Список вариантов *погоды* каждого из четырёх *сезонов* имеется в главе ***Времена года***. Если игрок выиграл со *степенью успеха* 2 и более, он может выбрать из списка вариант *погоды*, в названии которого есть слова «не по сезону».

Предсказанная погода устанавливается в начале следующей *игровой сессии* или во время текущей *игровой сессии* при наступлении *сюжетного поворота*, связанного с изменением *погодных условий*. Эта *погода* будет стоять в игре до следующего *сюжетного поворота*, связанного с изменением *погоды*, или до конца *игровой сессии*. Если *погода* не была предсказана, ведущий сам решает, какая *погода* установится в начале *игровой сессии* или в результате связанного с *погодой сюжетного поворота*.

Хотя этот *навык* довольно силён, у него есть любопытное побочное действие. Например, если персонаж предсказал *погоду*, в названии которой есть слова «не по сезону», её наступление может принести с собой долгоиграющие *последствия* (вызвать засуху, паводки, нашествие паразитов или эпидемию). Эти последствия вводит в игру ведущий, основываясь на том, какая *погода* стояла на протяжении текущего или прошлого *сезона*.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Учёный».

НАСЕКОМОВОД

Мыши с этим *навыком* используют насекомых (жуков, гусениц, червей и тому подобных существ) для выполнения различных задач. Они обучают жуков в качестве помощников, используют гусениц и пауков для производства шёлковых нитей, а червей могут научить разрыхлять и удобрять почву под посевы. Обученных такими мышами сверчков можно использовать для наблюдения за погодой, а муравьёв — для переноса небольших грузов.

Факторы навыка

Вид насекомого: сверчок; жук; гусеница-шелкопряд или червь; муравей; паук.

Количество насекомых: одно; много; очень много.

Результат: делает работу; слушается команд; производит.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Знаток зверей».

ОРАТОР

Персонажи с таким *навыком* произносят публичные речи. Такой *навык* не подходит для *споров* с друзьями. С помощью него можно подталкивать группы мышей к активным действиям.

Факторы навыка

Этот *навык* используется при *встречных проверках* против *навыка «Оратор»* или *способности «Воля»* противника. *Встречная проверка* против *навыка «Оратор»* используется, если персонаж пытается переспорить другого персонажа и привлечь внимание толпы к себе. *Встречная проверка* против *способности «Воля»* используется, когда персонаж пытается «завести» толпу и побудить её к действиям. Этот *навык* также можно использовать при обычных *проверках* во время некоторых *конфликтов*.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Манипулятор» или использовав подходящее *знание*.

ОРУЖЕЙНИК

Персонажи с этим *навыком* создают *броню* и *оружие* для стражей и городских ополчений.

Персонажу с *навыком «Оружейник»* могут помочь *припасами* другие персонажи с *навыками «Кузнец», «Насекомовод» и «Ткач»*.

Факторы навыка

«Оружейник» использует специальные *факторы*, которые позволяют создавать своё собственное *оружие* и свою собственную *броню*.

Оружие: кинжалы и посохи; копья и пращи; мечи и луки; топоры и булавы; крюки на верёвке и алебарды.

Броня и щиты *(начинается со сложности ПР 2)*: щит; лёгкая броня; тяжёлая броня.

Тяжёлый, неудобный и громоздкий

Если при создании *оружия* или *брони* игрок *не пройдёт проверку навыка «Оружейник»*, ведущий может в качестве *сюжетного поворота* добавить 1 или 2 следующих *качества* произведённому предмету:

Большой: –1К при *проверке Защиты* или *Финта*;

Громоздкий: –1К при *проверке Манёвра* или *Финта*;

Грубо сделанный: –1К при *проверке Манёвра* или *Атаки;*

Замедляющий: –1К при *проверке Защиты* или *Финта*;

Неудобный: –1К при *проверке Манёвра*, а также –1К при *проверке навыка «Разведчик»* или *способности «Природа»*, когда персонажу надо красться или прятаться;

Сложный: –1К при *проверке Атаки;*

Тяжёлый: –1К при *проверке способности «Здоровье»* для *восстановления* от *состояния «Усталый»* (если этот предмет использовался в *схватке* в прошлый *Ход ведущего* или *Ход игроков*).

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Кузнец» и *«Учёный»*.

ОХОТНИК

Отважные мыши, обладающие таким *навыком*, отправляются в дикие места, чтобы бороться с разными *зверями* (травоядными, падальщиками и даже хищниками). Используя этот *навык* и свою смекалку, они выслеживают, ловят, отгоняют и даже убивают *зверей*, которые могут навредить мышам.

Факторы навыка

Навык «Охотник» используется при *встречных проверках* против *способности «Природа»*, а также при *обычных проверках* во время *схватки* со *зверем*.

Навык «Охотник» также применяется, чтобы найти информацию о *звере*, где он добывает себе пропитание, чем он питается, его «оружие».

Сведения и повадки: следы; корм/добыча; «оружие» и гнездо/логово.

Что за зверь: добыча; хищник.

Уровень зверя в «Природном порядке» соответствует: насекомому; мелкой рыбе; летучей мыши; ласке; бобру; лисе; койоту; волку; медведю.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Знаток зверей».

ПЕКАРЬ

Персонажи с этим *навыком* могут выпекать ароматный хлеб, вкусные печенья и сладкие пирожные.

Персонажу с *навыком «Пекарь»* могут помочь *припасами* другие персонажи с *навыками «Пивовар», «Мельник» и «Пчеловод»*.

Факторы навыка

Продукты: мука; семена и зерно; дикорастущие растения.

Для кого: одна мышь; две мыши; патруль; домохозяйство; пекарня.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Учёный».

ПЕРЕГОВОРЩИК

Персонажи с этим *навыком* способны убедить собеседника. Они могут дружелюбно объяснить, что в интересах самого собеседника сделать что-то для переговорщика или помочь ему.

Такой *навык* не подходит для публичных *речей*. Его можно использовать только в личной беседе.

Факторы навыка

Навык «Переговорщик» используется при *встречных проверках* против *навыков «Переговорщик»* и *«Манипулятор»*, а также *способности «Воля»* противника. В некоторых *типах конфликтов* этот *навык* можно использовать при проведении *обычной проверки*.

Чтобы убедить кого-то, что в его интересах действовать именно так, как предлагает ваш персонаж, проведите *встречную проверку навыка «Переговорщик»* против *способности «Воля»* убеждаемого. Другими словами, такая *проверка* проводится, если вы хотите убедить кого-то сделать что-то для вас, а он не соглашается.

Если же ваш персонаж хочет убедить кого-то в своей правоте, а тот, кого он убеждает, спорит с ним, проведите *встречную проверку навыка «Переговорщик»* против *навыка «Переговорщик»* убеждаемого. Другими словами, такая *проверка* проводится, если вы спорите с кем-то о том, кто из вас прав, а кто — нет.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Манипулятор».

ПИВОВАР

Персонажи с этим *навыком* — известные и уважаемые мыши, ведь они варят пиво для жителей мышиных городов. Если в поселении проблемы с чистой питьевой водой, его обитатели пьют только пиво.

Персонажу с *навыком «Пивовар»* может помочь *припасами* (солодом) другой персонаж с *навыком «Мельник»* и (мёдом) *«Пчеловод»*.

Факторы навыка

Качество пива: обычное; хорошее; отменное.

Для кого: несколько мышей; таверна или ресторан; городок.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Учёный».

ПЛОТНИК

Персонажи с этим *навыком* делают разные предметы из дерева: мебель, двери, лестницы, леса, колёса, черенки и многое другое.

Персонажу с *навыком «Плотник»* могут помочь *припасами* (древесиной) другие персонажи с *навыками «Сборщик»* и *«Разнорабочий»*, а также (скобяными изделиями и инструментами) *«Кузнец»*.

Факторы навыка

Тип: домашняя утварь (миски, чашки и тому подобное) или доски, или строительные материалы; деревянные части или лестницы; мебель; небольшие строения (лачуга); комната или широкая и высокая внешняя стена; домик.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Учёный».

ПОВАР

В каждом патруле должна быть мышь с таким *навыком*. Еда поможет избавиться от голода, когда ваши персонажи находятся в диких местах, вдали от дома или уютного трактира.

Персонажу с *навыком «Повар»* могут помочь *припасами* другие персонажи с *навыками «Сборщик»* или *«Мельник»*, а также любая мышь, использовавшая свои *природные особенности* для *Поиска припасов*.

Чтобы снять с персонажа полученное им *состояние «Голодный/Испытывающий жажду»*, следует провести *проверку навыка «Повар»* против *препятствия*, *сложность* которого бу-

дет зависеть от перечисленных ниже *факторов*, а также от происходящей в игре ситуации.

Факторы навыка

Для кого: одна мышь, две мыши, патруль, большая семья, ресторан, район.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Пекарь».

ПЧЕЛОВОД

Персонажи с таким *навыком* могут разводить пчёл, а также собирать мёд и воск.

Факторы навыка

Пчёлы: трутни; рабочие пчёлы; пчеломатка; весь улей.

Продукт: мёд; воск.

Действие: успокоить; разозлить; натравить рой.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Учёный», «Насекомовод» и «Знаток зверей».

РАЗВЕДЧИК

Персонажи с таким *навыком* специализируются на обнаружении рыскающих хищников, проникновении в тыл врага, выслеживании и захвате целей, а также поиске спрятанных предметов.

Факторы навыка

Этот *навык* почти всегда используется только для *встречных проверок* против *навыка «Разведчик»* или *способности «Природа»*. Исключения составляют случаи, когда персонаж ищет улики или кого-нибудь, кто об этом не подозревает. В таких ситуациях используется *обычная проверка навыка «Разведчик»* против *сложности*, складывающейся из следующих *факторов*:

Размер цели: большая; размером с мышь; маленькая; крошечная.

Местоположение: известное; примерно известное; находится «где-то в том направлении».

Время: оставлено в этом сезоне; оставлено в прошлом сезоне; оставлено в прошлом году.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Следопыт» и «Охотник».

РАЗНОРАБОЧИЙ

Мыши с таким *навыком* являются основой производственных сил любого поселения. Они добывают древесину для плотников, камень для каменщиков и металл для кузнецов, роют канавы, таскают грузы и делают прочую текущую работу.

Этим мышам требуются инструменты (*припасы*), которые могут изготовить другие мыши, владеющие *навыком «Кузнец»*.

Персонаж с *навыком «Разнорабочий»* может помочь при проверке следующих *навыков: «Гончар», «Каменщик», «Кузнец», «Лекарь», «Корабел», «Мельник», «Насекомовод», «Оружейник», «Пекарь», «Пивовар», «Плотник», «Пчеловод», «Сборщик», «Стекольщик», «Ткач» и «Учёный».*

Факторы навыка

Виды работ: добыча древесины; добыча камня; добыча металла.

При проверке этого навыка можно помочь

Любым подходящим *навыком.*

СБОРЩИК

Мыши с этим *навыком* очень важны для поселений, расположенных на землях Территорий. Они собирают дикорастущие зёрна, семена, ягоды, коренья, травы, плоды и другие полезные вещи.

Мыши с *навыком «Сборщик»* могут использовать глиняную посуду, чтобы хранить собранное и не давать ему портиться. В этом случае глиняная посуда, изготовленная персонажем с *навыком «Гончар»*, считается *припасами.*

Факторы навыка

Время: позднее *лето* и ранняя *осень*; раннее *лето* и поздняя *весна*; поздняя *осень*; *зима.*

Для кого: патруль; большая семья; булочная или ресторан; район; городок; большой город.

Тяжёлые условия *(этот набор факторов можно использовать, только если такие условия уже присутствуют в игре)*: паводки; засуха.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Наблюдатель за погодой».

СЛЕДОПЫТ

Мыши с таким *навыком* прокладывают и обозначают маршруты, ведущие от одного мышиного поселения до другого, а так-

же к местам, где можно найти различные ресурсы (пищу, полезные ископаемые, строительные материалы и тому подобное), ручьям и рекам, прудам и озёрам, к полям, где растут всякие травы. Это один из самых важных *навыков*.

Персонажу с *навыком «Следопыт»* может помочь *припасами* (картами) другой персонаж с *навыком «Картограф»*.

Факторы навыка

Если персонаж с таким *навыком* (или его группа/патруль) хочет попасть куда-то раньше другого персонажа (или другой группы/патруля), требуется провести *встречную проверку* этого *навыка* против *навыка «Следопыт»* конкурента (или его группы/патруля).

Место назначения: близко; короткое путешествие; долгое путешествие; надо попасть в изолированное место или на остров.

Маршрут: хорошо известный; редко используемый; заросший или размытый; требуется проложить новый маршрут.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Разведчик», «Охотник» и «Наблюдатель за погодой».

СПЕЦИАЛИСТ ПО ВЫЖИВАНИЮ

Мыши с таким *навыком* знают, как построить укрытие, найти воду, разжечь огонь и починить *снаряжение*.

Особое правило: Если персонаж с *навыком «Специалист по выживанию»* не проходит *проверку* этого *навыка*, он не получает *состояния «Разозлённый»*.

Факторы навыка

Действие: построить укрытие; найти воду; разжечь огонь в плохих условиях; собрать инструмент из того, что оказалось под рукой; заделать пробоину в лодке.

Для кого: одна мышь, патруль, большая группа.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыками «Охотник» и *«Наблюдатель за погодой»*.

СТЕКОЛЬЩИК

Персонажи с таким *навыком* могут изготовить стеклянную посуду и вазы, оконные стёкла и разные линзы. Такой *навык* встречается нечасто и высоко ценится, так как подобные товары хрупкие и дороги в производстве.

Факторы навыка

Качество: простое; функциональное; красивое.

Размер: маленький; средний; большой.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Учёный».

ТКАЧ

Персонажи с таким *навыком* могут изготавливать ткани и шить из них плащи, фартуки, одеяла, простыни и гобелены.

Сделанные с помощью этого *навыка* вещи можно использовать как *припасы* при *проверках* для *восстановления* от *состояния «Усталый»*, полученного из-за того, что персонаж замёрз и/или промок.

Персонажа с *навыком «Ткач»* может снабдить *припасами* (мехом и шкурами) другой персонаж с *навыком «Охотник»*, (растительными волокнами для ткани и ниток) *«Сборщик»*, (шёлковой пряжей) *«Насекомовод»*, а также (красками) *«Каменщик»*, *«Учёный»* или *«Насекомовод»*.

Факторы навыка

Тип: одеяло; постельное бельё; плащ; одежда; гобелен.

При проверке этого навыка можно помочь

Подходящим *знанием*.

ТОРГАШ

«Торгаш» — это особый социальный *навык*, который можно использовать, чтобы торговаться о цене товаров и услуг. Этот *навык* можно использовать, чтобы снизить *сложность препятствия* при *проверке способности «Ресурсы»*, а также чтобы набить цену себе или завысить цену своего товара.

Факторы навыка

Навык «Торгаш» почти всегда используется при *встречных проверках* против *навыка «Торгаш»* или *способности «Воля»* противника. Этот *навык* также можно использовать при *переговорах*.

Если вы прошли *проверку навыка «Торгаш»*, вы можете понизить или повысить (в зависимости от того, чего вы хотели добиться) на единицу *сложность препятствия* при *проверке способности «Ресурсы»*.

Если вы *не прошли проверку навыка «Торгаш»*, ваш противник также может повысить или понизить (в зависимости от того, чего он хочет) на единицу *сложность препятствия* при *проверке способности «Ресурсы»*. Но делать это он будет в свою, а не в вашу пользу.

При проверке этого навыка можно помочь

Навыком «Переговорщик».

УЧЁНЫЙ

Мыши с таким *навыком* много знают. Этот *навык* объединяет знания в области астрономии, биологии, химии, физики и геологии.

При проведении экспериментов персонажу с *навыком «Учёный»* может помочь *припасами* (записями из архива) другой персонаж с *навыком «Архивариус»* или (эссенциями и экстрактами) *«Насекомовод»*. Для создания лекарственных препаратов в качестве припасов мышь с *навыком «Учёный»* может использовать целебный мох из Моховяза и хвойный сок из Подъельника.

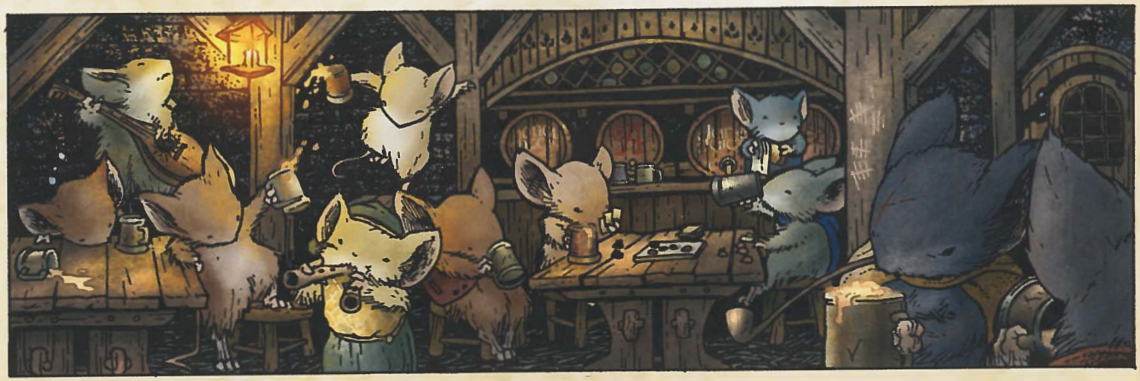
Факторы навыка

Область исследований: геология или минералы; химия; физика или инженерное дело; биология; астрономия.

Нужный эффект: вред; польза.

При проверке этого навыка можно помочь

Использовав подходящее *знание*.



ЧЕРТЫ

**Кто скажет, какие качества мыши являются
её сильными сторонами, а какие — слабыми?
Те, кто преодолевает собственные недостатки, становятся
крепче духом тех, кто полагается только на свои достоинства.
Лучшие из мышей умеют использовать
собственные недостатки в свою пользу.**

— Матриарх Аллисон, 1071–1099

Черты — это особенности поведения и необычные физические качества, выделяющие вашего персонажа. Они позволяют глубже раскрыть его характер и продемонстрировать, чем этот персонаж отличается от остальных. Далее в данной главе описаны правила применения *черт* во время игры.

ОПИСАНИЕ ЧЕРТ

Понятие *черты* в игре трактуется широко, а сами *черты* можно использовать в разных обстоятельствах. С помощью *черт* можно как *помогать* своему персонажу, так и *мешать* ему.

Информация о каждой *черте* включает её название и описание. Основываясь на этих сведениях, игрок использует *черту* своего персонажа в игре, когда это кажется ему уместным. Пока все, включая ведущего, считают, что игрок применяет *черту* по делу, всё нормально. Если же кажется, что *черта* применяется в неподходящей ситуации или неподходящим образом, любой из играющих может указать на то, что сейчас данная *черта* не применима.

Черту «Решительный» можно использовать в схватке со змеёй таким образом: «Я полон решимости одолеть этого зверя! Я докажу Кензи и Саксону, что не зря ношу плащ стража». Эту же черту можно использовать и в социальном взаимодействии: «Я полон решимости убедить Гвендолин в том, что именно я должен вести патруль на это задание».

Если все согласны с подобным использованием черты, я получаю бонус при броске.

Та же логика применяется и в ситуациях, когда я мешаю своему персонажу при помощи его же черты. Я описываю, как черта «Решительный» мешает ему, когда он старается убедить Гвендолин: «Я так решительно спорю с Гвендолин, что срываюсь на грубость и перебиваю её».

Черты и место рождения

При создании персонажа дайте ему не менее одной *черты*, характерной для жителей того места (большого города, городка или поселения), где он родился. Хотя жителям определённых мест присущи определённые *черты*, иногда эти же *черты* можно встретить и у обитателей других краёв. Поэтому некоторые *черты* разрешается выбрать персонажу безотносительно к его месту рождения по правилам раздела **Мышиные черты** главы ***Вербовка***, а также можно получить во время *Зимней сессии*.

Необязательно быть родом из Древограда, чтобы иметь черту «Золотые лапы». Любой может родиться с такой чертой или получить её в течение жизни.

ПОМОГАТЬ СЕБЕ ЧЕРТАМИ

Чтобы *помочь* своему персонажу с помощью *черты* и получить за это *бонус*, нужно использовать подходящую *черту* при описании его действий в игре. Расскажите подробно, что и как делает ваш персонаж, и, если потребуется, объясните, каким образом выбранная *черта* помогает ему совершать эти действия.

Каждая *черта* имеет *рейтинг* от 1 до 3 — это уровень её развития.

Разрешается использовать для *помощи* своему персонажу только одну его *черту* один раз за *проверку*. В ходе одной *проверки* можно одновременно и *помогать*, и *мешать* своему персонажу при помощи разных *черт*.

Черта 1 уровня

Применение подходящей *черты 1 уровня* даёт *бонус* +1К при проверке. Перед броском кубиков опишите, как именно черта влияет на действия вашего персонажа и помогает ему в данный момент. Если никто не возражает против такого использования черты, добавьте себе бонусный кубик и совершите бросок для проверки способности или навыка.

Если ведущий и другие игроки согласны с тем, как я применил черту Лиама «Решительный», я получаю бонус +1К к своему броску.

Каждую *черту 1 уровня* можно использовать только один раз за *игровую сессию*. Для повторного применения использованной *черты перезарядите* её за 2 *проверочных балла* или дождитесь следующей *игровой сессии*.

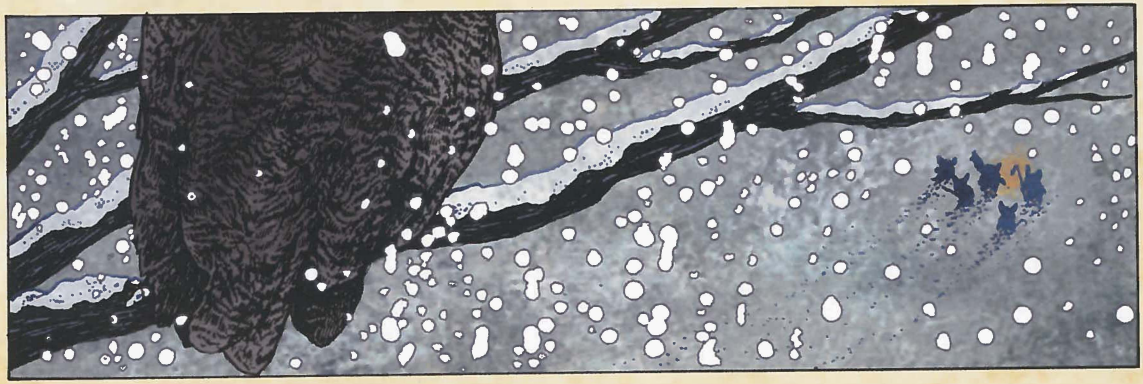
Черта Лиама «Решительный» 1 уровня. Её бонусом можно воспользоваться только один раз за сессию.

Черта 2 уровня

Черту 2 уровня можно применять дважды за *игровую* сессию в двух разных *проверках*. Каждый раз такая *черта* будет давать *бонус* +1К к броску. Перед броском кубиков опишите, как именно *черта* влияет на действия вашего персонажа и помогает ему в данный момент. Если никто не возражает против такого использования *черты*, добавьте себе *бонусный* кубик и совершите бросок для *проверки способности* или *навыка* своего персонажа.

Если бы черта «Решительный» Лиама была 2 уровня, я бы мог использовать её целых два раза за игровую сессию. Но только в подходящий момент, и если никто не возражает.

Каждую *черту 2 уровня* можно использовать дважды за *игровую сессию*. Для повторного применения дважды использованной *черты 2 уровня перезарядите* её за 4 *проверочных балла* или дождитесь следующей *игровой сессии*.



Черта 3 уровня

Черта 3 уровня даёт *бонус* +1у при *проверках* неограниченное количество раз. Это значит, что в подходящих ситуациях с помощью такой *черты* можно сколько угодно раз *разрешить ничью* в свою пользу или добавлять себе *успехи* после каждой *пройденной проверки* во время *конфликта*.

МЕШАТЬ СЕБЕ ЧЕРТАМИ

Черты персонажа можно использовать против него самого и помогать с помощью них противнику.

Например, мышиный страж с чертой «Отзывчивый», скорее всего, станет колебаться, если потребуется кого-то убить.

Чтобы *мешать* своему персонажу при помощи его же *черты*, используйте те же правила, что и для *помощи*. Опишите действия своего персонажа и укажите, как его *черта* мешает ему эти действия совершать.

Из-за черты «Решительный» персонаж может действовать грубо или необдуманно. Из-за черты «Бесстрашный» он может совершить поспешные действия. Из-за черты «Спокойный» он может упустить инициативу.

Если все согласны, что *черта* использована уместно, выберите и примените к своему персонажу один из *негативных эффектов*, перечисленных в подразделе **Негативные эффекты черт**, который находится ниже.

Разрешается использовать только одну *черту* своего персонажа один раз за *проверку*, чтобы *мешать* ему. Во время одной *проверки* можно одновременно и *мешать*, и *помогать* персонажу при помощи разных *черт*.

При проверке игрок, управляющий Кензи, может использовать его черту «Спокойный», чтобы помогать ему, а его черту «Высокий», чтобы мешать ему.

При проверке игрок, управляющий Кензи, не может использовать обе эти черты, чтобы мешать Кензи.

При проверке игрок, управляющий Кензи, не может использовать черту «Спокойный», чтобы и помогать, и мешать Кензи одновременно.

Нельзя использовать *черты* своего персонажа, чтобы *мешать* ему, когда вы проводите *встречную проверку* против персонажа, управляемого другим игроком (не ведущим).

Негативные эффекты черт

Используя *черту* персонажа, чтобы ему мешать, можно применить один из следующих *негативных эффектов*: получить *штраф* при любой *проверке*; либо дать противнику *бонус* при *встречной проверке*; либо *разрешить ничью* в пользу противника при *встречной проверке*.

Каждый раз, когда вы *мешаете* персонажу при помощи его же *черты*, вы зарабатываете

проверочные баллы. В дальнейшем *проверочные баллы* дадут вам преимущество в игре, особенно когда настанет *Ход игроков*.

Во время одной *проверки* можно использовать только один *негативный эффект*. Для этого, прежде чем сделать бросок, опишите другим, каким образом вы будете *мешать* своему персонажу. Вы можете либо затруднить его действия, либо сделать так, чтобы он оказался в невыгодной ситуации: то есть, либо получить *штраф*, либо дать *бонус* противнику. Кроме того, в случае *ничьи* можно использовать *черту* своего персонажа, чтобы разрешить *ничью* в пользу противника.

Разумеется, как и в случаях, когда *черта* применяется, чтобы *помогать* персонажу, все должны быть согласны с тем, как вы использовали *черту*, чтобы *мешать* ему, а также с тем, какой из *негативных эффектов* вы применили.

Затруднить действия (1 проверочный балл)

Вы можете использовать *черту*, чтобы затруднить действия своего персонажа. За это вы получите *штраф* -1К к текущему броску и 1 *проверочный балл* в *награду*.

Игрок, управляющий Кензи, говорит: «Споря с Саксоном о том, как добраться до Древограда, мой персонаж нарочно держится спокойно, хотя знает, что это выведет Саксона из себя. Это затрудняет моему персонажу победу в споре, поэтому при проверке способности «Воля» я получаю штраф -1К».

Оказаться в невыгодной ситуации (2 проверочных балла)

Вы можете применить *черту*, чтобы ваш персонаж оказался в невыгодной для него ситуации. Так противник получит *бонус* +2К к текущему броску, а вы получите 2 *проверочных балла* в *награду*. Этот *негативный эффект* можно использовать только при *встречной проверке*.

У Конрада есть черта «Покрытый шрамами» (в своё время он получил множество ранений). Во время сражения с крабами игрок, управляющий Конрадом, говорит: «Я взбираюсь на спину краба, но моя деревянная нога скользит по панцирю! Поэтому краб получает бонус +2К, когда меня атакует».

Далее ведущий берёт 6 кубиков (количество, равное рейтингу способности «Природа» краба), затем добавляет к ним 2 бонусных кубика и только после этого делает проверочный бросок 8 кубиков.

Разрешить ничью в пользу противника (2 проверочных балла)

Если случится *ничья*, вы можете применить *черту*, чтобы *разрешить* её в пользу противника. Тогда будет считаться, что ваш противник *прошёл проверку*, а вы нет. Так можно сделать только при *встречной проверке*. В награду за это вы получите 2 *проверочных балла*.

Можно использовать *черту* таким образом, только если вы ещё не пробовали *разрешить ничью* при помощи *дополнительной проверки* или *баллов судьбы*.

Если *ничья* случилась при броске, по результатам которого победитель должен был получить и применить *степень успеха*, а вы *разрешили ничью* в пользу противника при помощи *черты*, ваш противник считается победившим со *степенью успеха*, равной 1.

Саксон и Кензи схватились друг с другом на главной площади Древограда. Саксон хочет отвлечь стражников от Лиама. Кензи же хочет преподать Саксону урок. Во время схватки игроки проводят встречную проверку навыка «Боец» и у них случается ничья. Игрок, управляющий Кензи, говорит: «Хотя Саксону стоит научиться держать себя в руках, я знаю, что он прав! Чтобы помочь Лиаму, стражников надо отвлечь. Поэтому в последний момент я поддаюсь и использую черту «Лидер» своего персонажа, чтобы разрешить ничью в пользу Саксона».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОЛУЧЕННЫХ ПРОВЕРОЧНЫХ БАЛЛОВ

Использовав *черту* персонажа, чтобы ему мешать, вы, во-первых, показываете своего персонажа с новой стороны; а во-вторых, зарабатываете *награду* в виде *проверочных баллов*, которые затем можете тратить на *проверки*, *временную* прокачку или *перезарядку черт*.

Бесплатная проверка

В начале *Хода игроков* у каждого из игроков есть одна *бесплатная проверка*. Неважно, сколько *проверочных баллов* игрок заработал во время *Хода ведущего*, он всегда имеет право на одну *бесплатную проверку*.

Проверка в Ход игроков (1 проверочный балл)

Помимо *бесплатной проверки*, в *Ход игроков* каждый игрок может получить одну *проверку* за 1 *проверочный балл*. Можно проводить *проверки* до тех пор, пока у вас не кончатся *проверочные баллы* или пока вы не выполните всё, что хотели.

Так, если с помощью черты «Любопытство» моего персонажа я разрешу ничью в пользу противника, то получу 2 проверочных балла. Тогда в Ход игроков я смогу потратить один балл, чтобы попробовать восстановиться от состояния, а другой — на проверку способности «Связи», чтобы найти лекаря для раненых товарищей. У меня ещё останется бесплатная проверка, которую я, наверное, потрачу, чтобы достичь Цели своего персонажа.

Быстрое восстановление (2 проверочных балла)

В *Ход ведущего* можно попробовать *восстановиться* от *состояния* за 2 *про-*

верочных балла. В *Ход ведущего* проверка для *восстановления* должна проводиться вне очереди, как только игрок о ней сообщит, даже если в этот момент должна проводиться какая-нибудь другая *проверка*.

Саксон и Кензи получили состояния «Усталый» и «Разозлённый», когда стражники Древограда поколотили их и вышвырнули из города в лес. Затем их нашёл Келанав и сразу обвинил в воровстве. Таким образом, ведущий вступил с игроками в конфликт (спор). Игрок, управляющий Кензи, понимает, что состояния «Усталый» и «Разозлённый» будут мешать в таком конфликте. Поэтому он решает попробовать восстановиться от состояния «Разозлённый» (потратить 2 проверочных балла, чтобы провести проверку способности «Воля» своего персонажа против ПР 2) и говорит: «Услышав обвинения седошкурого, я вдруг осознал, в какой опасности окажется Локхэйвен, если мы провалим задание. Я должен успокоиться!»

Временная прокачка черты (3 проверочных балла)

Если во время игры вам понадобится подспорье, за 3 *проверочных балла* можно *временно прокачать* одну из *черт* вашего персонажа. *Временная прокачка* действует до конца *игровой сессии* и делает так, что *черта* 1 *уровня* становится *чертой* 2 *уровня*, а *черта* 2 *уровня* — *чертой* 3 *уровня*. Пока действует *временная прокачка*, *черта* используется по правилам того *уровня*, до которого она была *прокачана*.

Игрок, управляющий Лиамом, потратил 3 проверочных балла, чтобы временно прокачать черту «Решительный» своего персонажа с 1 до 2 уровня. Теперь, до конца игровой сессии, он может дважды получить бонусный кубик при проверках, связанных с этой чертой.

Можно *временно прокачать черту* 1 *уровня*, если вы ещё не использовали её в эту *игровую сессию*, а *черту* 2 *уровня*, если вы не использовали её в эту *сессию* дважды.

Перезарядка черты (от 2 до 4 проверочных баллов)

Если в эту *игровую сессию* вы уже использовали *черту* своего персонажа разрешённое количество раз (*черту* 1 *уровня* один раз, а *черту* 2 *уровня* два раза) за *проверочные баллы*, её можно *перезарядить*. *Перезарядка черты* 1 *уровня* стоит 2 балла, а *перезарядка черты* 2 *уровня* — 4 балла. *Перезаряженную черту* можно использовать заново количество раз, соответствующее её *уровню*.

Черту можно *перезарядить*, а потом *временно прокачать* или *наоборот*.

Когда Лиам сражался не на жизнь, а на смерть, игрок использовал его черту «Решительный», чтобы получить бонусный кубик во время одной из проверок. Затем он потратил 2 проверочных балла, чтобы перезарядить эту черту. Теперь при следующей подходящей проверке он снова может получить бонусный кубик (если захочет).

БДИТЕЛЬНЫЙ

Большинство обитателей Моховяза зарабатывает на жизнь собирательством. Эти мыши разведывают лесные окрестности вокруг своего города в поисках припасов. Всё найденное они несут в город на продажу. Снаружи, вне городских стен, собирателям нужно быть бдительными, иначе их могут съесть хищные звери, или они рискуют остаться снаружи, когда нагрянет ненастье.

Постоянная бдительность нередко приводит к чрезмерной подозрительности или перерастает в паранойю.

БЕЗРАССУДНЫЙ

Безрассудный действует, не думая о собственной безопасности. Дерзкие стратегические ходы и рискованные самовольные действия являются его отличительными чертами. Подготовка и осторожность ему несвойственны.

БЕССТРАШНЫЙ

Бесстрашные бойцы вступают в схватку с врагом, не думая о себе. При этом они могут забыть о том, что прежде, чем про-

являть героизм, следует убедиться в своей способности справиться с врагом и в отсутствии на пути ловушек.

БОЛЬШЕЛАПЫЙ

Мыши с такой чертой хорошо справляются с физическими заданиями, для которых требуется наличие крепких и больших лап. При этом они довольно неуклюже выполняют дела, требующие тонкой и аккуратной работы.

БОЯЗЛИВЫЙ

Была раньше поговорка в Орешниках: «Боязливая мышь — мудрая мышь». Другими словами, если кто-то кажется опасным, лучше от него сбежать, а не разбираться в реальности угрозы. Конечно, такое поведение помогает выжить в опасных и диких местах, но вредит, когда такая мышь появляется в цивилизованном месте или оказывается в приличном обществе.

ВДУМЧИВЫЙ

Такая мышь обдумает все свои возможности и любые варианты развития событий прежде, чем примет какое-нибудь решение или предпримет какое-то действие. Это очень полезное качество, когда есть время, чтобы всё просчитать и спланировать, но полностью бесполезное, если нужно действовать быстро и без размышлений.

ВОЛЧИЙ НЮХ

Некоторые мыши обладают необычайно чутким обонянием. Про таких говорят, что у них «волчий нюх» — это похвала, ведь волков мыши считают самими страшными врагами и наиболее опасными хищниками. Эта черта крайне полезна на охоте, но мышь с такой чертой не должна слишком входить в образ охотника, иначе может одичать и действительно стать похожей на волка.

ВЫСОКИЙ

Почти все мыши, обитающие на Территориях, одинакового роста. Редко когда гордая мать может похвастаться новорождённым, родившимся крупнее других. Разумеется, высокий рост очень помогает, когда надо достать маме банку варенья с верхней полки или угомонить братьев и сестёр. И совсем не помогает, когда нужно спрятаться в узком укромном месте.

ГРАЦИОЗНЫЙ

Некоторые мыши от рождения обладают отличным чувством равновесия и грациозностью движений. Когда такая мышь что-то делает, они напоминают крадущегося хищника или юркую птичку. Таким мышам следует опасаться физических травм или ранений, иначе они потеряют своё главное преимущество.

ДЛИННОХВОСТЫЙ

Случается, что какая-нибудь мышь появится на свет с необычайно длинным хвостом. Со временем она может научиться совершать с помощью него разные забавные и полезные действия. Конечно, длинный хвост будет также приносить ей массу неудобств: его постоянно будут прищемлять, он будет во всём запутываться, об него будут вечно спотыкаться и на него всегда будут наступать.

ДОВЕРИЕ СТРАЖИ

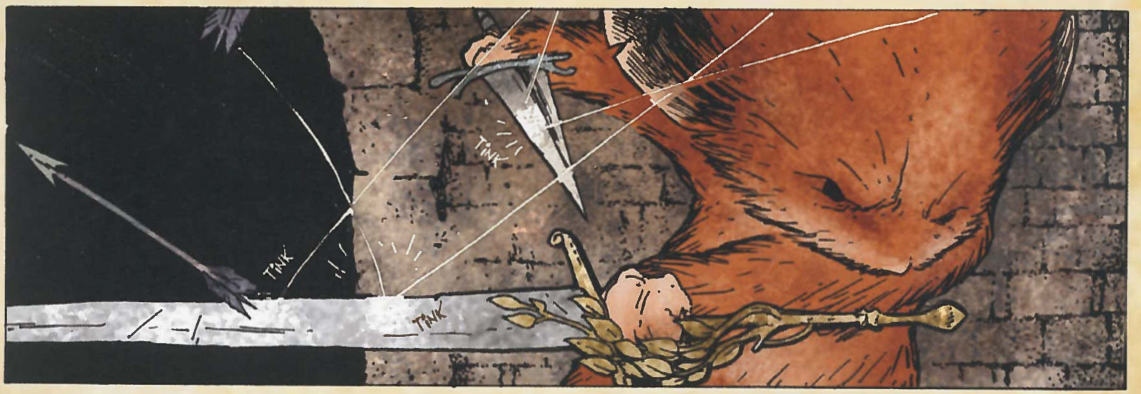
Те, кто выросли или живут в Локхэйвене, имеют особую связь с Мышиной Стражей. Таким мышам известно устройство Стражи, нужды стражей и тяготы их службы. Стражи уважают и ценят тех, кто живёт с ними под одной крышей. Такие мыши вовлечены в экономические и социальные отношения внутри Стражи, поэтому стражи доверяют им больше, чем другим мышам. Но стоит только один раз предать это доверие, и мышь будет сразу же выслана из Локхэйвена или вообще за Границу Территорий.

ДОТОШНЫЙ

Учёные мыши Подъельника широко известны пытливостью ума и назойливой любознательностью. Они во всём ищут смысл и правду. Разумеется, из-за этого они часто попадают во всякие опасные ситуации.

ЖАВОРОНОК

Такая мышь просыпается раньше других. Вскочив до рассвета, она чувствует себя бодрой и готовой к новым свершениям, в то время как другие только открыли глаза и ещё зевают. Ну и, конечно, жаворонка начинает рано клонить ко сну, ведь он рано встаёт.



ЗАЩИТНИК

Во время Зимней Войны 1149 года многим мышам пришлось пойти на войну, чтобы защитить свой дом и своих родных от вторжения. Эти мыши не имели должной военной подготовки, им часто не хватало припасов и снаряжения. Теперь они точно знают цену свободы и безопасности.

ЗОЛОТЫЕ ЛАПЫ

В Древограде у многих мышей «золотые лапы». В этом городе очень высокая культура квалифицированного труда во всех профессиях, особенно в кузнечном деле. Некоторые кузнецы так высоко ценят свои лапы, что даже страхуют их в местных банках.

ЗОРКИЙ

Таким товарищам всегда рады. Из них получаются отличные разведчики или охотники. Правда иногда, когда такая мышь проводит целый день, вглядываясь в кусты и траву, к вечеру она может стать слегка раздражительной.

КРЕПКИЙ

Некоторые мыши от рождения более крепкие и менее прихотливые, чем другие. Они легче переживают ранения и переносят болезни. Такая «исключительность» приводит к тому, что эти мыши начинают переоценивать себя. Потому их можно легко использовать, если сыграть на их самомнении.

ЛИДЕР

Страже всегда требуются сильные лидеры. Они обладают редким качеством, которое позволяет им воодушевлять других и управлять ими. Таких мышей слушают даже тогда, когда они дают совет или просят, а не только когда они отдают приказы. При этом важно, чтобы лидер не злоупотреблял своими полномочиями и был способен сам подчиняться приказам других.

ЛЮБОПЫТНЫЙ

Любопытная мышь всегда готова учиться чему-то новому и постоянно интересуется тем, что происходит вокруг неё. В Локхэйвене про таких говорят: «Любопытство погубит мышку». Никогда не стоит забывать эту поговорку.

МЕЛКИЙ

Некоторые мыши ростом меньше других. Они словно рождены для того, чтобы протискиваться сквозь узкие щели и пробираться в труднодоступные места. Вот только достать тарелку или чашку с верхней полки серванта для них целая проблема.

МЕТЕОЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ

Бывает, что мышь от рождения особо чувствительна к перемене погоды, а иногда

такая чувствительность приходит с опытом. Мышь с такими способностями чувствует изменение погоды всем телом (у них буквально ломит кости). И, конечно, этих мышей часто обвиняют в смене погоды, ведь они очень точно её предсказывают.

МУДРЫЙ

Мудрость в наши дни очень редкое качество для мыши любого возраста. Многие судят о вещах и мышах поверхностно и совсем не помнят уроков прошлого. Мудрая мышь видит правду и совершает правильные поступки. Но она всегда должна бороться со своими внутренними демонами, иначе её мудрость может обернуться высокомерием и гордыней.

НЕВИННЫЙ

Эта мышь так честна и проста, что ей трудно отказать. Однако её наивность может сыграть с ней злую шутку, потому что мир, который её окружает, намного опаснее, чем ей кажется.

НЕДОВЕРЧИВЫЙ

Мыши Территорий не всегда уживаются друг с другом в мире и согласии. В мышиных землях нередко плетутся интриги или зреют заговоры. Недоверчивая мышь всегда на стороже. И, конечно, она готова найти заговор даже там, где его по определению быть не может.

НЕЗАВИСИМЫЙ

Жители Меднолесья известны очень независимым нравом. Они любят делать всё сами и по-своему. Они считают, что лишние лапы будут только мешать.

НЕПРЕКЛОННЫЙ

Такие мыши следуют своим убеждениям, невзирая ни на что. Однако, если они не будут осторожны, цена такой непреклонности может оказаться слишком высока.

ОСТРОЗУБЫЙ

У некоторых мышей от природы острые зубы, и они не боятся пустить их в ход во время схватки да и в другой подходящей ситуации. Они постоянно скрежещут и щёлкают своими зубами. Иногда они так сильно скрепят зубами во сне, что окружающие не могут сомкнуть глаз всю ночь.

ОСТРЫЙ СЛУХ

У этих мышей прекрасный чуткий слух, который делает их крайне чувствительными к резким и громким звукам, а также к шуму больших городов.

ОТЗЫВЧИВЫЙ

Отзывчивые мыши способны взглянуть на дело с чужой точки зрения и понять мотивы других. Это помогает в самых разных

ситуациях, но может и осложнить жизнь в тех случаях, когда нужно действовать жёстко и бескомпромиссно.

ОТКРЫТЫЙ

Жители Сланцевой норы имеют либеральные и прогрессивные взгляды на жизнь. Они всегда открыты новым идеям. Такая жизненная позиция отражена в их демократической системе управления и в разнообразии видов образовательных учреждений и их программ.

ПЕССИМИСТ

Некоторые мыши повидали на своём веку слишком много. Им кажется, что бы они ни делали, это ничего не изменит. Такое видение жизни защищает их от множества разочарований, но оно же точит их изнутри. Им трудно взглянуть на жизнь с оптимистической точки зрения.

ПОКРЫТЫЙ ШРАМАМИ

Те, кто прошёл войну с ласками, часто покрыты шрамами. Они крепки духом и телом, и мало что на свете может их испугать. При этом пережитое ими оставило много шрамов как физических, так и душевных.

ПРОВОРНЫЙ

Такие мыши хорошо прыгают и лазают. Правда, когда они не в центре внимания, они могут быть такими же неуклюжими, как и все, и даже более того.

ПУТЕШЕСТВЕННИК

Полная противоположность «топографического кретина». Путешественник всегда знает, куда он идёт и где находится. У него постоянная тяга к путешествиям, из-за которой он чувствует себя неуютно, когда долго находится на одном месте, особенно в мышиных поселения или крупных городах.

ПЫЛКИЙ

Такая мышь знает, как увлечь за собой других, но и сама легко поддаётся чувствам, например, впадает в ярость.

РАЦИОНАЛЬНЫЙ

Учебные заведения Подъельника преподают умение мыслить трезво и рационально. Обученные в них мыши рассуждают обо всём логично и убедительно. Но они теряются, если позволяют своим эмоциям взять верх над логикой и здравым смыслом.

РЕШИТЕЛЬНЫЙ

Такие мыши сосредотачивают все свои силы и внимание на достижении выбранной цели. Хотя это полезное качество, чрезмерная целеустремлённость может привести их к неадекватному и ограниченному восприятию происходящего.

СЕДОШКУРЫЙ

Жизнь такой мыши клонится к закату, а её физическое состояние оставляет желать лучшего. Обычно эта мышь — кладезь жизненной мудрости прошлых поколений.

СКЕПТИЧНЫЙ

Скептики во всём ищут враньё и подвох, что само по себе неплохо. Но скептик может зайти в своих поисках слишком далеко и посчитать обманщиком того, кто говорит чистую правду.

СОВА

Некоторые мыши ведут ночной образ жизни. Пока другие спят, эти мыши бодрствуют и чем-то занимаются. По ночам им лучше думается. Ещё они отлично видят в темноте. И, конечно, навестив такую мышь в середине дня, вы найдёте её крепко спящей.

СООБРАЗИТЕЛЬНЫЙ

Такая мышь совершает поступки, полагаясь на свои инстинкты, не тратя время на размышления или расчёты. Хотя обычно это очень полезное качество, в ситуациях, которые требуют осторожности и планирования, действия такой мыши могут стать помехой.

СПОКОЙНЫЙ

Спокойную мышь тяжело рассердить. Такие персонажи стараются контролировать любые эмоции, которые могут помешать их внутреннему спокойствию. Однако крайнее внутреннее спокойствие усыпляет бдительность, из-за чего такой персонаж может «проглядеть» грозящую ему опасность.

СТОЙКИЙ

Такая мышь никогда не жалуется на трудности жизни. Она принимает их и продолжает двигаться дальше. К сожалению, такое отношение заставляет её эмоционально дистанцироваться от других, поэтому она с трудом проявляет симпатию, любовь и сострадание.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Такие мыши натренированы защищать других от физического вреда и прочих опасностей, а также знают, как обезопасить любое место пребывания. Телохранитель может оказаться крайне полезным, но в некоторых случаях его опека может стать чересчур навязчивой или помешать.

ТИХИЙ

Все мыши от природы тихие, но эти бесшумные даже по мышиным меркам. Они всё делают тихо: тихо говорят, тихо работают, тихо ходят. Некоторые из них так сильно любят тишину, что с трудом перестраиваются, когда требуется с кем-то поговорить.

ТОЛСТЫЙ

Жизнь на территориях не назовёшь лёгкой, но некоторым мышам удаётся хорошо устроиться. Часто рядом с какой-нибудь булочной или пекарней…

ТОПОГРАФИЧЕСКИЙ КРЕТИН

Некоторые мыши лишены чувства направления. Они совершенно не способны быть следопытами, но при этом их очень трудно выследить или найти.

ТРУДОЛЮБИВЫЙ

Мыши родом из Плющей славятся своим отношением к работе. Никто не работает усерднее и дольше, чем они. Правда, такие усердные работники редко берут отгулы или отдыхают и всегда работают на износ.

Порой такое отношение приводит к тому, что они буквально загоняют себя в могилу раньше срока.

УМНЫЙ

Такие мыши пригодятся в любом деле. Они настроены на поиск решения любых возникающих проблем. При этом существует множество рассказов о том, как всякие умники перемудрили самих себя.

УПРЯМЫЙ

Хорошо стоять за то, во что ты веришь. При этом не стоит слишком упираться. Ведь другие могут посчитать, что вы либо неуправляемы, либо просто не хотите помогать.

ХИТРЫЙ

Такие мыши любят лукавить и плести интриги. Они очень самонадеянны, но, если попадаются на слове или деле, для своей защиты готовы действовать бесчестно.

ХРАБРЫЙ

Такие мыши никогда не колеблются, ступая навстречу неизведанному. Они увлечены разными историями о далёких местах и опасных приключениях. Храбрец не потерпит, если кто-то назовёт его трусом — это самый лёгкий способ вывести его из себя.

ХУДОЙ

Всегда хорошо не иметь лишнего веса, но и о здоровье и здоровом питании забывать не следует.

ЧЁРСТВЫЙ

Некоторых мышей тяготы существования закаляют и делают скупыми на эмоции. Такая жизненная позиция бережёт их от необдуманных решений, вызванных юношеским максимализмом или героическими идеалами. Вместе с тем она же не даёт им принимать новые идеи.

ЩЕДРЫЙ

У таких мышей всегда найдётся что-нибудь для другого, даже если это означает, что они отдадут последнее.

ЭКСТРАВЕРТ

Любят общаться с другими мышами и заводить новые знакомства. Ведут активную публичную жизнь и довольно известны, поэтому их легко узнать или найти, даже если они того не хотят.

ЮНЫЙ

Такая мышь всегда энергична и молодо выглядит, несмотря на свой реальный возраст. Она здорова и редко, когда устаёт или может заболеть. При этом её юношеская восторженность нередко соседствует с юношеской нетерпеливостью.

ЗНАНИЯ

**Каждая мышь владеет хотя бы одним листиком
из огромного леса знаний.
Крепко держи свой листок — даже толика знания
лучше, чем ничего.**

— *Матриарх Аллисон́, 1071–1099*

Знания символизируют особые редкие сведения об узкоспециализированном вопросе.

Знанием о кроликах можно воспользоваться, когда персонаж имеет дело с кроликами или зайцами.

Знания отличаются от *способностей*, *навыков* и *черт*. У них нет *рейтинга*: либо у персонажа есть *знания* по какому-либо вопросу, либо их нет. Поэтому *проверка* самого *знания* никогда не проводится. *Знания* используются для *помощи* при *проверках* (*способностей* или *навыков*), которые проводите вы сами или другой игрок.

У одного персонажа могут быть *знания* по четырём различным вопросам.

ПРАВИЛА ЗНАНИЙ

Любое *знание* можно применить единожды за одну *проверку* каким-то из следующих способов: «Я знаю!», «Разобрался!» или «Догадался!»

При одной *проверке* можно использовать сразу несколько разных *знаний*, но разными способами. Один способ можно использовать один раз за одну *проверку*.

Знания можно применять, только если они касаются того, что в данный момент происходит в игре. Нельзя использовать *знания*, чтобы выдумывать несуществующее или спорить с ведущим.

При этом *знания* могут пригодиться не в каждой *игровой сессии*, но если они потребуются, их наличие у персонажа будет крайне полезно.

СПОСОБЫ ПРИМЕНЕНИЯ ЗНАНИЙ

Существует три способа применения *знания* при *проверке*: можно добавить другому игроку +1К при *проверке*; можно бросить заново один кубик, на котором выпала змея; можно бросить заново все кубики, на которых при предыдущем броске выпали змеи.

Я знаю!

Добавьте +1К при *проверке* другому игроку или тому, кто проводит *проверку* за какого-нибудь союзника, помогающего вашим персонажам. Это будет считается оказанием *помощи*, поэтому, если тот, кто совершает бросок, *не пройдёт проверку*, вы не получите *состояния* (однако *сюжетный поворот* подействует на вашего персонажа также, как и на всех остальных). При этом ваш персонаж не может одновременно и физически помогать, и использовать правило *«Я знаю!»*.

Когда вы используете правило *«Я знаю!»*, нужно дать настоящий совет другому игроку (или тому, кто управляет союзником) касательно происходящего в игре: указать на допущенную ошибку или сообщить о том, чего он не знал.

Разобрался!

Если ваш персонаж обладает *знанием*, связанным с информацией о преодолеваемом *препятствии* или способе его преодоления, вы можете потратить один *балл судьбы*, чтобы заново бросить один из кубиков, на котором во время *проверки* выпала змея. При использовании правила *«Разобрался!»* вы просто говорите: «Ага, я понял!» — и своим видом показываете, что во всём разобрались. Вместе с этим правилом можно использовать другие способы траты полученных в *награду баллов*.

Нельзя бросить заново кубик, который был повторно брошен до этого, или *дополнительный кубик*. Если при *проверке* на одном из ваших кубиков выпал топор и вы использовали *балл судьбы*, чтобы бросить *дополнительный кубик* за выпавший топор, но при броске на *дополнительном кубике* выпала змея, вы не можете применить к *дополнительному кубику* правило *«Разобрался!»*. Вместе с этим правилом можно использовать другие способы траты полученных в *награду баллов*.

Догадался!

Если ваш персонаж обладает *знанием*, связанным с информацией о преодолеваемом *препятствии* или способе его преодоления, вы можете потратить один *балл личности*, чтобы бросить заново все кубики, на которых выпали змеи. При использовании этого правила скажите: «Ну конечно!» — и своим видом покажите, что вы ошиблись, но теперь всё исправите. Данное правило следует использовать до того, как вы бросите *дополнительные кубики* за выпавшие топоры, потратив на это *балл судьбы*.

Использовать знания

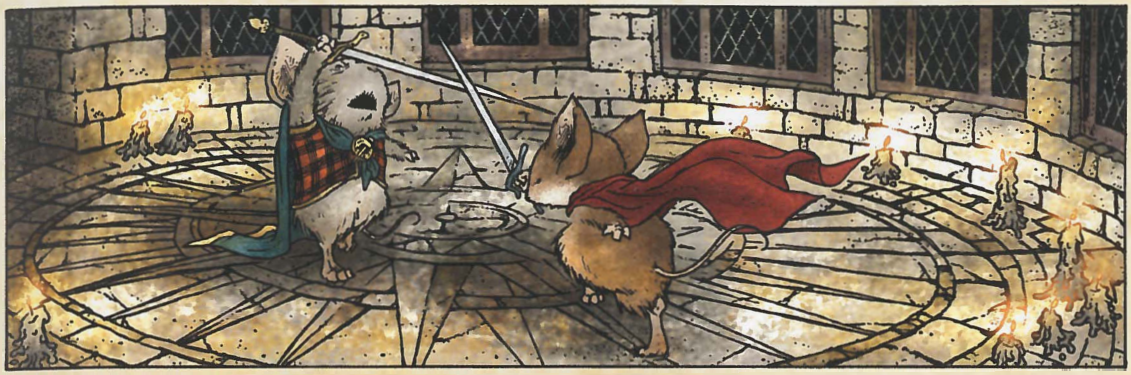
Каждый раз, когда вы используете *знание*, отметьте на своём *бланке персонажа*, каким способом было ис-

пользовано это *знание*. Каждый раз, когда вы используете знание персонажа каким-то из четырёх возможных способов, ставьте отметку напротив него в соответствующей ячейке: «П» — *«Я знаю!»* (при *пройденной проверке*); «Н» — *«Я знаю!»* (при *непройденной проверке*); «Р» — *«Разобрался!»*; «Д» — *«Догадался!»*. Когда напротив *знания* появятся четыре отметки, персонаж получает *озарение*, после чего вы должны сделать одно из следующих действий: заменить знание, провести внеочередную *проверку* по правилу *«Новичкам везёт!»* (чтобы *развить изучаемый навык*, если он как-то связан со *знанием*) или провести внеочередную *проверку* имеющегося *навыка* (чтобы *развить* этот *навык*, если он как-то связан со *знанием*). За проведение таких *проверок* ваш персонаж не теряет *знание*.

Использовав *знание* четырьмя возможными способами, получите *озарение*, сотрите отметки в *бланке персонажа* напротив данного *знания* и начинайте собирать отметки *заново*.

Новые знания

Персонаж может получить новые *знания* во время *Зимней сессии*. Подробнее об этом говорится в главе ***Времена года***.



ВЕРБОВКА

**Пусть эта скала всегда будет
гарантом безопасности и процветания.
Пусть она станет твоим убеждением,
твоей гордостью, твоим домом.**

— Посвящение, которое даёт Матриарх Мышиной Стражи всем новым стражам, вступающим в Локхэйвен.

Эта глава рассказывает о том, как пользоваться *шаблонами персонажей* в настольной ролевой игре «Мышиная Стража» и как создавать собственных персонажей. Для знакомства с игрой, *шаблонов персонажей* из главы ***Мышиная стража*** будет вполне достаточно, когда же вы освоитесь, можете попробовать создать собственного персонажа «с нуля». При этом создание персонажа не является необходимостью, можете сделать это, если вы продвинутый игрок или вам просто интересно.

Процесс создания персонажа довольно лёгок и разбит на несколько этапов. На каждом этапе игрок делает выбор, отвечая на вопросы о том, каким он видит своего персонажа: концепция персонажа, ранг, возраст, *«Природа»,* место рождения, жизненный опыт, *знания*, *«Ресурсы»*, *«Связи»*, *черты*, имя, цвет шёрстки, родители, мастер-ремесленник, наставник-страж, друг, враг, цвет плаща, *Убеждение, Цель, Инстинкт,* а также *снаряжение* персонажа и его *стартовые награды*. Кажется, что этапов слишком много, но это не так. Большинство из них очень короткие.

Если же вам ещё сложно создать собственного персонажа «с нуля», но уже надоело пользоваться *шаблонами*, можете внести изменения в готовый *шаблон персонажа* и использовать в игре изменённый вариант.

ВЫБОР ШАБЛОНА ПЕРСОНАЖА

Если вам захотелось поиграть в «Мышиную Стражу», можете быстро начать игру, выбрав один из имеющихся в книге *шаблонов персонажей*. Если ведущий предлагает сыграть в *готовое задание* или в пример из главы ***Задание***, игрокам лучше взять персонажей, прилагаемых к выбранному ведущим *примеру задания*. Но это необязательное требование. Игроки могут выбрать любой *шаблон персонажа* из любого *задания* или даже взять одинаковые *шаблоны персонажей* и изменить их на свой вкус или под свой стиль игры.

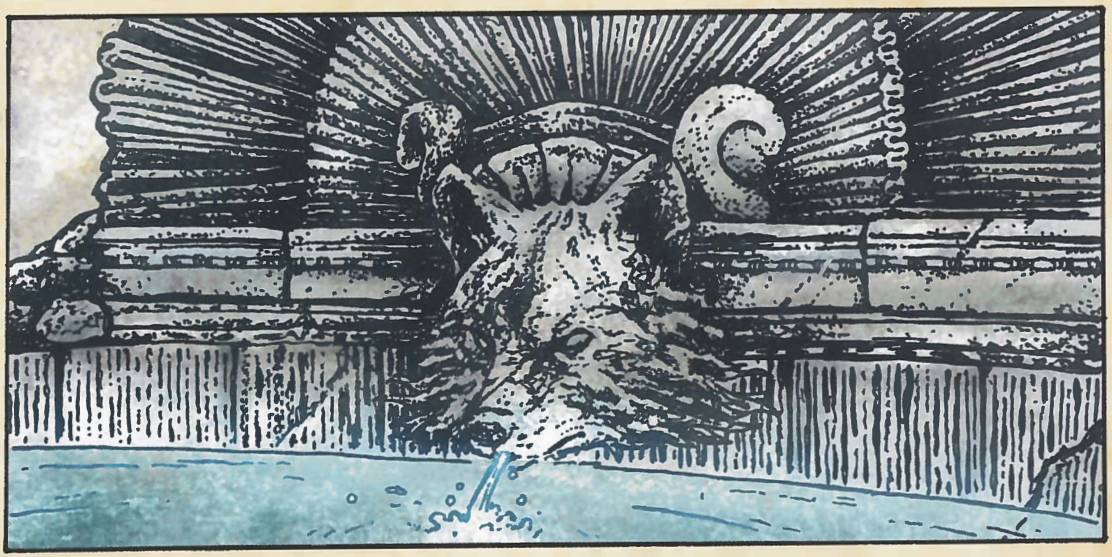
Изменить *шаблон персонажа* можно до начала игры. О том, как это сделать, говорится далее, в разделе **Изменение шаблона**.

ИЗМЕНЕНИЕ ШАБЛОНА

Шаблоны персонажей можно использовать как они есть, в них также можно внести изменения или что-то добавить. В этом разделе разъясняется, как изменять готовые *шаблоны персонажей*.

Имя

Имя можно оставить или изменить. При смене имени сообщите об этом другим игро-



кам, чтобы, если ваш персонаж фигурирует в их *Убеждениях*, *Целях* или *Инстинктах*, игроки могли изменить их соответственно.

Год рождения

Если вам хочется, можете подкорректировать год рождения выбранного персонажа на несколько лет.

Убеждение

Можно оставить *Убеждение*, указанное в шаблоне, или поменять его на более подходящее вашему стилю игры.

Цель

Цель следует изменить так, чтобы она соответствовала выполняемому *заданию*.

Инстинкт

Можно оставить указанный в *шаблоне Инстинкт* или заменить его в соответствии с вашими предпочтениями.

Цвет плаща

Цвет плаща можно поменять или оставить как на картинке *шаблона*.

Цвет шёрстки

Игрок сам решает, каким будет цвет шёрстки его стража. Можно оставить цвет таким же, как в *шаблоне*, или изменить на другой.

Снаряжение

Можете сменить *оружие*, имеющееся в *шаблоне персонажа*, на то, которое вам больше нравится.

Рейтинги навыков

Можно менять *рейтинги навыков*, указанных в *шаблоне персонажа*, путём увеличения *рейтинга* одних *навыков* за счёт соразмерного уменьшения *рейтинга* других *навыков*. При этом *рейтинг* изменяемого *навыка* не может опуститься ниже 2 или стать выше 5.

Например, мы видим, что в шаблоне Кензи указаны следующие навыки: Знаток зверей 2, Инструктор 2 и Переговорщик 5. Можно отнять 2 единицы от рейтинга навыка «Переговорщик» и прибавить по одной единице к рейтингам навыков «Знаток зверей» и «Инструктор». Тогда навыки Кензи станут следующими: Знаток зверей 3, Инструктор 3 и Переговорщик 3.

Враг, друг, Мастер, Наставник и Родители

Всех их игрок может изменить, если захочет. Если один *шаблон персонажа* используют сразу несколько игроков, им следует в обязательном порядке изменить имена и род занятий врагов, друзей, мастеров, наставников и родителей своих персонажей.

Высечено в камне

Не подлежат изменению следующие параметры: *ранг*; родной город; *рейтинг способностей «Природа», «Воля», «Здоровье», «Ресурсы»* и *«Связи»*; а также *черты* и их *уровень*. Нельзя добавлять новые *навыки*. У персонажа должны остаться имеющиеся в *шаблоне навыки* и *знания*.

СОЗДАНИЕ НОВОГО ПЕРСОНАЖА

Если игроки решили создать своих персонажей «с нуля», им следует делать это всем вместе. Для этого ведущий должен зачитывать правила создания персонажей в слух поэтапно. После того, как все игроки завершат выполнение объявленного этапа, ведущий зачитывает следующий. Такой порядок надо соблюдать по двум причинам: во-первых, так быстрее, а во-вторых, так у игроков наверняка получится полноценный патруль, а не сборище не подходящих друг другу чудаков.

Если же по каким-то причинам кто-то из игроков не может участвовать в совместном создании персонажей, ему придётся создавать своего персонажа отдельно от остальных, попросив о помощи ведущего. Заниматься этим следует до или после *игровой сессии* (в качестве «домашнего задания») так, чтобы не отвлекать и не задерживать остальных. Для игры, на которую вы не успели создать собственного персонажа, временно можно использовать какой-нибудь из *шаблонов*.

КОНЦЕПЦИЯ

Прежде чем приступать к созданию персонажа из мира «Мышиной Стражи», решите, каким он будет: седошкурым ветераном, юным новичком или чем-то средним между этими крайностями? Каким будет его характер? На чём он будет *специализироваться*?

Крис решил сделать персонажа со сложной личностью. Его страж — боец, который не любит драться.

РАНГ

Насколько опытным и высокорангового стражем вы хотите играть? В Мышиной Страже есть пять рангов, которыми можно играть: «лапа помощи», страж, патрульный, лидер патруля и капитан. У каждого ранга есть свои плюсы и минусы. Выберете один из приведённых далее базовых вариантов. Запишите себе в *бланк персонажа* указанные в базовом варианте *на-*

выки; а также *рейтинги способностей* и *навыков*. Выберите и запишите возраст и год рождения своего персонажа из предложенного диапазона.

Лапа помощи

«Лапы помощи» являются новобранцами.

Способности: Воля 2, Здоровье 6.
Навыки: Разведчик 2, Разнорабочий 2, Следопыт 2.
Возраст: 14–17 (рождён в период: 1135–1138).

Страж

Стражи делают всю черновую работу.

Способности: Воля 3, Здоровье 5.
Навыки: Боец 3, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Торгаш 2.
Возраст: 18–25 (рождён в период между: 1127–1134).

Крис решил, что его персонаж будет в ранге стража. Он решил, что так будет попроще играть. Его мышиному стражу сейчас 22 года.

Патрульный

Патрульные — это ветераны Мышиной Стражи, которым поручают сложные или индивидуальные *задания*.

Способности: Воля 4, Здоровье 4.
Навыки: Боец 3, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Повар 2, Разведчик 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2.
Возраст: 21–50 (рождён в период: 1102–1131).

Лидер патруля

Лидерами патрулей становятся патрульные, доказавшие, что могут принимать независимые решения и управлять другими мышами.

Способности: Воля 5, Здоровье 4.
Навыки: Боец 3, Знаток зверей 2, Инструктор 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Переговорщик 2, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 3.
Возраст: 21–60 (рождён в период между: 1092–1131).

Капитан

Капитаны — это влиятельные мыши, имеющие высший ранг в иерархии Мышиной Стражи. Они обладают большим опытом и ценными умениями.

Способности: Воля 6, Здоровье 3.
Навыки: Администратор 3, Боец 3, Военный 3, Инструктор 2, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 3, Оратор 2, Охотник 3, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 3.
Возраст: 41–60 (год в период рождения: 1092–1111)

Если ситуация не требует особого подхода, в отряде может быть только один лидер патруля. Капитанов очень мало, поэтому играть капитаном разрешается, только если остальные игроки не против. Если никто не против, один (и только один!) из игроков может выбрать себе капитана. Если кто-то захочет играть «лапой помощи», его наставником должен стать персонаж другого игрока.

Два лидера в патруле

В отряде из четырёх мышей может быть два лидера патруля, только если два других игрока возьмут на себя роли «лап помощи».

ВЫБОР НАВЫКОВ

На *бланке персонажа* в разделе «*Навыки*» уже впечатано несколько наиболее распространённых среди стражей *навыков*. При этом ваш персонаж не может обладать всеми этими *навыками* с самого начала. *Начальные навыки* персонажа задаются его *рангом*. Укажите соответствующие рангу *начальные навыки* и их *рейтинги* в своём *бланке персонажа*.

На следующих этапах создания персонажа можно будет выбрать ему ещё несколько *начальных навыков* (помимо заданных его рангом) или развить уже имеющиеся. Прочие *навыки* можно будет изучать по ходу игры или положиться на товарищей, если ваш персонаж в чём-то не разбирается.

Если заданный рангом или выбранный вами *навык* уже имеется на *бланке персонажа*, просто проставьте ему *рейтинг*, если же *навыка* нет на *бланке* — впишите его название и *рейтинг* в пустую строчку *бланка*.

Рейтинг начального навыка

Если у заданного рангом или выбранного вами *навыка* ещё нет *рейтинга* в *бланке*, присвойте ему *рейтинг* 2. Если у выбранного вами *навыка* уже имеется *рейтинг* в *бланке* повысьте значение этого *рейтинга* на 1. При этом максимальный *рейтинг навыка* не может стать больше 6.

МЕСТО РОЖДЕНИЯ

Выберите, где родился ваш персонаж. У жителей разных поселений имеются разные культурные, социальные, поведенческие и физиологические особенности. Они отражаются в игре при помощи *навыков* и *черт*, которые можно присвоить персонажу родом из определённого места.

Выберите один *навык* и одну *черту* из тех, что свойственны жителям того места, в котором родился ваш персонаж. Если у выбранного *навыка* ещё нет *рейтинга* в *бланке персонажа* — присвойте ему *рейтинг* 2, а если есть, повысьте имеющийся *рейтинг* на 1. Выбранной *черте* присвойте 1 уровень.

Древоград

Шумный рабочий городок.

Навыки жителей: «Гончар», «Плотник», «Стекольщик».

Черта жителей: «Золотые лапы».

Кремнержавь

Когда-то большой город, а теперь бедный городок, в котором хорошо относятся к Мышиной Страже.

Навыки жителей: «Кузнец», «Разнорабочий».

Черта жителей: «Безрассудный», «Решительный».

Локхэйвен
Цитадель Мышиной Стражи.
Навыки жителей: «Оружейник», «Ткач».
Черта жителей: «Доверие Стражи», «Щедрый».

Меднолесье
Один из старейших городов, в котором расположен один из двух рудников Территорий, где добывают металл.
Навыки жителей: *«Кузнец», «Торгаш».*
Черта жителей: «Независимый».

Моховяз
Некогда процветающий город, известный целебным мхом.
Навыки жителей: *«Плотник», «Сборщик».*
Черта жителей: «Бдительный».

Песчаный Дом
Жители этого города предпочитают бодрствовать по ночам.
Навыки жителей: *«Наблюдатель за погодой», «Стекольщик».*
Черта жителей: «Сова», «Тихий».

Плющи
Известен своими пекарями и хлебом.
Навыки жителей: *«Пекарь», «Сборщик».*
Черта жителей: «Трудолюбивый».

Подъельник
Прославлен своими учёными, лекарствами и отваром для поддержания Границы.
Навыки жителей: *«Знаток зверей», «Учёный».*
Черта жителей: «Дотошный», «Рациональный».

Порт-Сумах
Маленький шумный портовый городок, расположенный между Темноводьем и Ржаволистом.
Навыки жителей: *«Корабел», «Наблюдатель за погодой».*
Черта жителей: «Крепкий», «Метеочувствительный».

Сланцевая Нора
Простой городок, славящийся своими напитками.
Навыки жителей: *«Каменщик», «Мельник», «Сборщик».*
Черта жителей: «Открытый».

Травоозёрье
Город, расположенный на берегу озера. Его жители известны воинственным нравом.
Навыки жителей: *«Военный», «Насекомовод».*
Черта жителей: «Защитник», «Проворный».

Крис решает, что его страж будет родом из Моховяза. Он выбирает себе навык «Плотник» и черту «Бдительный» и указывает их в бланке персонажа.

ЖИЗНЕННЫЙ ОПЫТ

В каждой части этого раздела можно выбрать своему персонажу ещё несколько *навыков*.

В чём персонаж талантлив от природы?

Если ваш персонаж «лапа помощи» или капитан стражи, выберите два *навыка*. Если он обычный страж, патрульный или лидер патруля, выберите один *навык*.

«Администратор»
«Боец»
«Гончар»
«Инструктор»
«Картограф»
«Корабел»
«Манипулятор»
«Наблюдатель за погодой»
«Оратор»
«Охотник»
«Переговорщик»
«Плотник»
«Пчеловод»
«Разнорабочий»
«Следопыт»
«Стекольщик»
«Торгаш»
«Архивариус»
«Военный»
«Знаток зверей»
«Каменщик»
«Кузнец»
«Лекарь»
«Мельник»
«Насекомовод»
«Оружейник»
«Пекарь»
«Пивовар»
«Повар»
«Разведчик»
«Сборщик»
«Специалист по выживанию»
«Ткач»
«Учёный»

Крис выбирает навык «Торгаш». Этого навыка ещё нет в его бланке персонажа, поэтому Крис вписывает его в пустую строку бланка и ставит рейтинг 2.

Чему родители научили персонажа?

Выберите один *навык* из списка. Запишите его в раздел «Навыки» *бланка персонажа* и в раздел «Родители».

«Архивариус»
«Каменщик»
«Кузнец»
«Мельник»
«Оружейник»
«Пивовар»
«Пчеловод»
«Стекольщик»
«Гончар»
«Картограф»
«Корабел»
«Насекомовод»
«Пекарь»
«Плотник»
«Сборщик»
«Ткач»

Крис решает, что родители научили его персонажа навыку «Плотник». Так как до этого Крис уже выбирал навык «Плотник» в качестве навыка места рождения, он увеличивает его рейтинг с 2 до 3.

Как персонаж убеждает других сделать что-то или поверить ему?

Лидер патруля или капитан берёт два *навыка*, остальные берут только один.

«Манипулятор», «Оратор», «Переговорщик».

Крис выбрал персонажу навык «Манипулятор». Он хочет, чтобы его персонаж был способен запугивать других.

Какой мастер-ремесленник учил персонажа в Локхэйвене?

Молодые мыши, желающие вступить в Стражу, подают прошение *весной* или *осенью*. Затем они поступают в распоряжение стража, ответственного за рекрутов, и допускаются в Локхэйвен. Рекрутов распределяют среди мастеров-ремесленников цитадели в качестве помощников, разнорабочих и подмастерьев. Два первых *сезона* своей службы каждый из них будет учиться у мастера, к которому его назначили. Будучи учениками ремесленников, рекруты примутся помогать материальному обеспечению Мышиной Стражи и смогут лучше понять её нужды.

Выберите один *навык* из приведённого ниже списка. Запишите его в раздел «*Навыки*» своего *бланка персонажа*, а также в раздел «Мастер».

«Архивариус»	«Гончар»
«Каменщик»	«Картограф»
«Кузнец»	«Лекарь»
«Мельник»	«Насекомовод»
«Оружейник»	«Пекарь»
«Пивовар»	«Плотник»
«Повар»	«Пчеловод»
«Разнорабочий»	«Сборщик»
«Стекольщик»	«Ткач»

Крис решает, что мастером-ремесленником у его персонажа был плотник, а потому увеличивает рейтинг навыка «Плотник» своего персонажа с 3 до 4.

На что делал упор наставник-страж персонажа при обучении?

Закончив обучаться у мастера-ремесленника, рекрут поступает под начало наставника из числа стражей и становится новобранцем. Теперь он «лапа помощи», и наставник начинает обучать его премудростям службы в Мышиной Страже. Обязанности «лапы помощи» состоят в том, чтобы заниматься физическим трудом и подготовительной работой, освобождая тем самым лапы и мысли наставника от ненужного бремени. Спустя несколько *сезонов* такой службы, наставник передаёт Гвендолин рекомендации о повышении «лапы помощи» до ранга полноправного стража.

Наставник обучает «лапу помощи» всему, что сочтёт нужным. Одни наставники используют более строгие методы обучения и предъявляют более серьёзные требования к ученикам, чем другие. Во время обучения разные наставники могут уделять больше внимания разным *навыкам*: одни считают применение *навыка «Наблюдатель за погодой»* важнейшим способом избежать опасности, другие делают упор на обучении *навыку «Боец»*, третьи сосредотачиваются на преподавании *навыка «Разведчик»* или *навыка «Следопыт»*.

Каждый страж проходил обучение у наставника-стража. Если ваш страж в ранге лидера патруля, выберите ему два *навыка* из предложенного ниже списка *на-*

выков, в случае если у вашего стража другой ранг — выберите ему один *навык*.

«Боец»	«Инструктор»
«Лекарь»	«Наблюдатель за погодой»
«Охотник»	«Разведчик»
«Следопыт»	«Специалист по выживанию»

У персонажа Криса был наставник, который при обучении делал упор на навык «Охотник». Так как это новый навык для персонажа, его рейтинг будет 2.

На чём специализируется ваш персонаж?

Все игроки, кроме тех, кто выбрал «лапу помощи», выбирают один *навык* из нижеприведённого списка. Каждый игрок отряда должен выбрать своему персонажу уникальную *специализацию*. В отряде не должно быть персонажей, специализирующихся на одинаковом *навыке*.

«Боец»	«Инструктор»
«Лекарь»	«Наблюдатель за погодой»
«Охотник»	«Разведчик»
«Следопыт»	«Специалист по выживанию»

В своём бланке персонажа подчеркните *навык*, на котором специализируется ваш страж.

В качестве специализации своего персонажа Крис выбирает навык «Охотник». Он подчёркивает этот навык в своём бланке персонажа и увеличивает его рейтинг с 2 до 3.

Итого

Внимательно проверьте все *навыки*, которые выбрали, и *рейтинги*, которые проставили. Главное — ничего не пропустить и не перепутать.

Если у всех всё в порядке, переходите к следующим разделам.

В итоге у Криса получился персонаж со следующим набором навыков: Боец 3, Торгаш 2, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Плотник 4, Охотник 3, Манипулятор 2.

МЫШИНАЯ ПРИРОДА

Изначально считается, что *рейтинг способности «Природа»* любого персонажа равен 3. Чтобы понять, с каким же *рейтингом* этой *способности* ваш персонаж вступит в игру, придётся ответить на несколько вопросов. Ответы, которые вы дадите, повлияют на то, какие *навыки* или *черты* можно будет выбрать персонажу в дальнейшем. Сразу делайте пометки в своём *бланке персонажа*.

- Ваш персонаж готовится к *зиме* и ограничивает себя, или он использует то, что у него есть, как только потребуется?

Если персонаж готовится к *зиме*, увеличьте *рейтинг* его *способности «Природа»*

на 1. Если использует всё при необходимости, можете дать ему *черту* 1 *уровня* «*Безрассудный*», «*Щедрый*» или «*Юный*».

- В конфликтных ситуациях ваш персонаж отстаивает свои решения и убеждения до конца или может сбежать и где-нибудь отсидеться?

  Если ваш персонаж готов сбежать и отсидеться, увеличьте *рейтинг* его *способности* «*Природа*» на 1. Также, если у вас есть *навык* «*Боец*», снизьте *рейтинг* этого *навыка* на 1. Если ваш персонаж ни за что не сбежит, не меняйте *рейтинг* его *способности* «*Природа*» и *навыка* «*Боец*».

- Ваш персонаж боится филинов и сов, ласок и волков?

  Если боится, увеличьте *рейтинг* его *способности* «*Природа*» на 1. Если нет, добавьте ему *черту* 1 *уровня* «*Бесстрашный*» или «*Храбрый*».

Крис решил насчёт своего персонажа следующее: он не готовится к зиме (и поэтому выбрал ему черту «Щедрый»); в случае конфликта он будет стоять до конца; он однозначно боится сов, филинов, ласок и волков. Из-за последнего решения его персонаж вступит в игру с рейтингом «Природы» 4.

ИМЕЮЩИЕСЯ ЗНАНИЯ

У каждого персонажа также имеется особый набор умений, называющийся *знаниями*. *Знания* в игре символизируют известные персонажу факты и его жизненный опыт.

В чём вы хорошо разбираетесь?

Персонаж вступает в игру с количеством *знаний*, заданных его рангом. У *знаний* нет *рейтинга* или *уровня*. Информация о них указывается в отдельном разделе *бланка персонажа*.

Ранг	Знания
Лапа помощи*	1
Страж	1
Патрульный	2
Лидер патруля	3
Капитан Стражи†	4

*Если игрок управляет «лапой помощи», он должен выбрать либо *знание Кодекса Стражи*, либо *знание Сказаний о Страже*. *Знания* из общего перечня брать нельзя.

†Если игрок управляет капитаном, в качестве одного из *знаний* он должен выбрать либо *знания о Локхэйвене*, либо *знания о Матриархе Стражи*.

Можете выбрать *знания* из приведённого далее алфавитного перечня, либо создать собственные *знания* по правилам, указанным в частях этого раздела, озаглавленных **Знания о конкретном поселении, Знания о конкретном животном, Особые знания о мышах**.

Знания о Б
Безделушках и украшениях; болотах.

Знания о В
Внезапных паводках; войне; восстаниях; высокой траве.

Знания о Г
Голоде; Границе; грозах; грязи.

Знания о Д
Дефиците; Дикой Стране; диче; дождях; дорогах.

Знания о Е
Ездовых животных; ежевике.

Знания о З
Засухе; звёздах; зерне; змеях.

Знания о К
Каменистой местности.

Знания о Л
Ласках; лесе; лесных пожарах; ловушках; льде.

Знания о М
Маршрутах; медицине; метелях; мхе; морозах.

Знания о Н
Наплывах жары; не по сезону тёплой погоде; не по сезону холодной погоде; ночном времени суток.

Знания об О
Оружии и броне; орехах; осенних грозах; открытой местности.

Знания о П
Палой листве; птицах; подлеске; побережьях; праздниках; преступности; прибрежных водах; приливах и отливах; прудах и озёрах; почте; пчеловодстве.

Знания о Р
Растениеводстве; реках и ручьях; ремесленниках; рецептах; ручном труде.

Знания о С
Сильном похолодании; следах; снегопадах; снежных бурях; снежном покрове; сопровождении.

Знания о Т
Тёмном Вереске; тёплой и жаркой погоде; травах; транспортных средствах; тумане; туннелях.

Знания об У
Укрытиях; урожае.

Знания о Х
Хищниках; холоде и обморожении.

Знания о Ш-Щ
Шипах и колючках; щётках и кистях; щитах.

Знания об Э
Эпидемиях.

Знания о Я
Ядах; ясной и тёплой погоде.

Знания о конкретном поселении
Если вы хотите указать в *бланке персонажа*, что страж обладает *знаниями* о каком-то мышином поселении, просто запишите это следующим образом: *знания о Локхэйвене, знания о Моховязе, знания о Древограде, знания о Меднолесье* и так далее.

Знания о конкретном звере
Если вы хотите указать в *бланке персонажа*, что страж обладает *знаниями* о каком-то конкретном виде *зверей*, запишите это следующим образом: *знания о енотах, знания о волках, знания о ястребах, знания о черепахах* и так далее и тому подобное.

Особые знания о мышах
Можно указать в *бланке персонажа*, что ваш страж обладает *знаниями* об определённых группах мышей. Это делается следующим образом: *знания о диких мышах, знания о Мышиной Страже, знания о «лапах помощи», знания о капитанах Стражи, знания о бандитах, знания о купцах* и тому подобное.

Для своего персонажа Крис выбрал знания о правителях городов.

РЕСУРСЫ СТРАЖА

Способность «Ресурсы» символизирует в игре получаемое стражем жалование и то, насколько умело и практично страж распоряжается своими деньгами и вещами.

То, с каким *рейтингом способности «Ресурсы»* ваш страж входит в игру, определяется его рангом: «лапа помощи» — 1; страж — 2; патрульный — 3; лидер патруля — 4; капитан Стражи — 5.

СВЯЗИ СТРАЖА

Способность «Связи» символизирует в игре то, насколько хорошо ваш страж умеет налаживать и поддерживать контакты с другими мышами.

Рейтинг этой *способности* у стража при входе в игру также зависит от ранга: «лапа помощи» — 1; страж — 2; патрульный и лидер патруля — 3; капитан Стражи — 4.

МЫШИНЫЕ ЧЕРТЫ

Черты в игре символизируют особые качества персонажа и его привычки.

Выбор *черт* напоминает выбор *навыков*. Можно выбрать своему персонажу несколько разных *черт*

или одну-две *черты* по нескольку раз. Каждый раз, когда вы выбираете *черту*, её *уровень развития* повышается на 1. Максимальный уровень *черты* равен 3.

Черта 1 *уровня* даёт игроку *бонус* +1К при подходящей проверке один раз за *игровую сессию*. *Черта* 2 *уровня* даёт игроку *бонус* +1К при подходящей *проверке* два раза за *сессию*. *Черта* 3 *уровня* даёт игроку *бонус* +1у к результату *успешной проверки* неограниченное количество раз за *сессию* при условии, что *черта* подходит.

С какими чертами родился ваш персонаж?

Каждый игрок выбирает своему персонажу одну *черту* из следующего списка. Если *черта*, которую вы выбрали, уже имеется в *бланке персонажа* (например, он получил её по месту рождения), увеличьте её уровень на 1, если нет — запишите её с 1 уровнем.

«Бдительный»
«Безрассудный»
«Бесстрашный»
«Большелапый»
«Боязливый»
«Вдумчивый»
«Волчий нюх»
«Высокий»
«Грациозный»
«Длиннохвостый»
«Доверие стражи»
«Дотошный»
«Жаворонок»
«Защитник»
«Золотые лапы»
«Зоркий»
«Крепкий»
«Лидер»
«Любопытный»
«Мелкий»
«Метеочувствительный»
«Мудрый»
«Невинный»
«Недоверчивый»
«Независимый»
«Непреклонный»
«Острозубый»
«Острый слух»
«Отзывчивый»
«Открытый»
«Пессимист»
«Покрытый шрамами»
«Проворный»
«Путешественник»
«Пылкий»
«Рациональный»
«Решительный»
«Седошкурый»
«Скептичный»
«Сова»
«Сообразительный»
«Спокойный»
«Стойкий»
«Телохранитель»
«Тихий»
«Толстый»
«Топографический кретин»
«Тощий»
«Трудолюбивый»
«Умный»
«Упрямый»
«Хитрый»
«Храбрый»
«Чёрствый»
«Щедрый»
«Экстраверт»
«Юный»

К этому времени Крис уже хорошо представляет себе своего персонажа. Навыки персонажа делают его крепким и умелым. Он небогат, но и небеден. Он мало с кем знаком, но у него уже есть враги. Теперь при помощи черты Крис хочет несколько смягчить его образ, поэтому выбирает черту «Отзывчивый» и записывает её в свой бланк персонажа с уровнем 1.

Какую черту персонаж унаследовал от родителей?

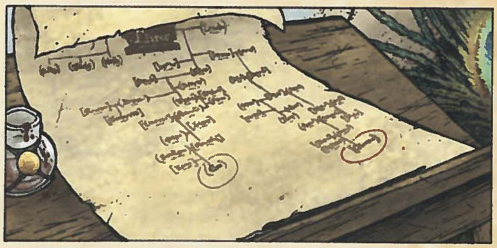
Черту из этого списка можно взять, только если ваш персонаж является «лапой помощи».

«Бесстрашный»	«Открытый»
«Большелапый»	«Покрытый шрамами»
«Боязливый»	«Проворный»
«Волчий нюх»	«Путешественник»
«Высокий»	«Пылкий»
«Грациозный»	«Решительный»
«Длиннохвостый»	«Скептичный»
«Жаворонок»	«Сообразительный»
«Защитник»	«Спокойный»
«Крепкий»	«Тихий»
«Любопытный»	«Топографический кретин»
«Мелкий»	«Тощий»
«Недоверчивый»	«Трудолюбивый»
«Независимый»	«Умный»
«Острозубый»	«Упрямый»
«Острый слух»	«Храбрый»
«Отзывчивый»	«Щедрый»
	«Экстраверт»

Жизнь в пути

Игрок, взявший в качестве персонажа лидера патруля или капитана Мышиной Стражи, может добавить своему персонажу одну *черту* из приведённого ниже списка. Эта *черта* будет символизировать какой-то жизненный урок, который этот персонаж получил во время своей службы в рядах мышиных стражей. Патрульный, страж или «лапа помощи» не выбирают черту из данного списка.

«Бдительный»	«Пессимист»
«Бесстрашный»	«Покрытый шрамами»
«Боязливый»	«Путешественник»
«Вдумчивый»	«Рациональный»
«Дотошный»	«Седошкурый»
«Жаворонок»	«Скептичный»
«Защитник»	«Сова»
«Золотые лапы»	«Спокойный»
«Зоркий»	«Стойкий»
«Крепкий»	«Телохранитель»
«Лидер»	«Тихий»
«Любопытный»	«Тощий»
«Метеочувствительный»	«Умный»
«Мудрый»	«Хитрый»
«Непреклонный»	«Храбрый»
«Отзывчивый»	«Чёрствый»



ВЫБЕРИТЕ ИМЯ

Выберите своему стражу какое-нибудь имя.

Часто встречающиеся мышиные имена

Мужские	Женские
Алгомин	*Агнета*
Аррон	*Айви*
Биган	*Баэлия*
Брэнд	*Бринна*
Вард	*Вера*
Волмонд	*Гейла*
Гамлин	*Далия*
Гарнье	*Девона*
Гарроу	*Джулия*
Грэхам	*Жозефина*
Гурни	*Ингрид*
Джаспер	*Квинн*
Джозеф	*Кейли*
Каллен	*Кира*
Келл	*Клоуви*
Коннор	*Лорель*
Коул	*Лилли*
Курт	*Лорелей*
Лэрд	*Лунис*

Часто встречающиеся мышиные имена

Мужские	Женские
Нолан	*Марена*
Сет	*Миллисента*
Симон	*Мойра*
Слоун	*Нола*
Тандер	*Розалина*
Тизон	*Рона*
Том	*Сибилла*
Тревор	*Сильвия*
Фаолан	*Слоуни*
Финн	*Сьерра*
Фолкер	*Тарина*
Хэйл	*Тинабель*
Хэнсон	*Эда*
Энгус	*Эделина*

Крис решил назвать своего персонажа Байрон. Этого имени нет в списке, но ему нравится, как оно звучит.

ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ ШЁРСТКИ

Выберите цвет шёрстки для своего персонажа. Коричневый цвет самый распространённый, затем идёт русый и серый. Чёрный и белый цвета встречаются нечасто, а рыжий — реже всех.

Крис выбрал Байрону коричневую шёрстку.

НАЗОВИТЕ РОДИТЕЛЕЙ

Вы сами выбрали, где родился ваш персонаж, чему он научился, а что унаследовал от родителей. Теперь пришло время дать родителям имена и вписать их в соответствующую строку на *бланке персонажа.*

Крис назвал родителей своего персонажа Ма и Па Твиствуды.

НАЗОВИТЕ МАСТЕРА

Как звали мастера, который учил вашего персонажа ремеслу в Локхэйвене? Пришло время дать ему имя и записать в свой *бланк персонажа.*

Крис придумал мастеру имя Ферис Плотник.

НАЗОВИТЕ НАСТАВНИКА

Кто был наставником вашего персонажа в Страже? Если ваш персонаж — «лапа помощи», его наставником должен стать один из членов вашего отряда, в идеале лидер патруля. У мышей другого ранга наставником должен быть персонаж, управляемый ведущим, либо управляемый игроком персонаж с *чертой «Седошкурый».*

Наставником Байрона стал лидер патруля Гэвин, который часто патрулирует лес в окрестностях Моховяза, родного города Байрона.

НАЗОВИТЕ ДРУГА

Решите, есть ли у вашего персонажа надёжный друг, на которого можно положиться. Если да, запишите себе в бланк его или её имя, а также профессию или то, на чём он или она *специализируется* (если ваш друг страж). Затем выберите на карте место или поселение, где он или она проживает или такое место, где его или её можно встретить.

Крис придумал, что друга Байрона зовут Тук. Они вместе выросли в Моховязе. Байрон поступил в Стражу, тогда как его друг связался с дурной компанией и стал бандитом. Несмотря на это, Байрон не осуждает его и продолжает водить с ним дружбу.

НАЗОВИТЕ ВРАГА

Если захотите, можете придумать своему персонажу врага. Для этого выберите ему имя, профессию или то, на чём он или она *специализируется* (если ваш враг является стражем), где он или она проживает или такое место, где его или её можно встретить.

Придумайте, когда у персонажа появился враг. Врагом может быть кто-то, кого ваш персонаж знал до вступления в Стражу, во время обучения, или же враг мог появиться у него совсем недавно. У нескольких персонажей игроков может быть один и тот же враг.

Крис решил, что в начале службы у Байрона случился конфликт с предыдущим лидером патруля. Из-за этого отряд стражей чуть не провалил задание, и с тех пор оба персонажа терпеть друг друга не могут. Крис придумал врагу имя Пауль.

ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ ПЛАЩА

Наставник передал персонажу плащ в день церемонии принятия в Стражу. Какого цвета плащ вашего персонажа и почему? Что в персонаже заставило наставника выбрать именно этот цвет?

Если ваш персонаж «лапа помощи», ему не положен плащ, так что пропустите этот этап создания персонажа.

Крис выбрал Байрону ярко-жёлтый плащ и рассказал, что наставник выбрал такой цвет, потому что он символизирует отзывчивость, которая есть в Байроне.

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ

На этом этапе стоит приостановить создание персонажа, чтобы обсудить с другими игроками и ведущим, какое *задание* будет выполнять отряд ваших мышиных стражей во время *первой игровой сессии*. Если потребуется, в главе ***Задание*** можно ещё раз прочитать о том, как придумывать, записывать и использовать во время игры *Убеждение*, *Цель* и *Инстинкт* своего персонажа.

УБЕЖДЕНИЕ

Запишите в *бланк Убеждение* своего персонажа в соответствии с тем, как он видит свою службу в Мышиной Страже. *Убеждение* должно быть коротким и всеобъемлющим этическим и моральным девизом.

Крис записывает Байрону следующее Убеждение: «Я прославлю Мышиную Стражу добрыми делами!» Основой для создания такого Убеждения послужила отзывчивость Байрона. Крис понимает, что Байрону придётся часто сражаться, но он хочет, чтобы его персонаж использовал свои способности и навыки, чтобы показать, что Стража делает добро.

О том, как придумывать *Убеждение* своему мышиному стражу, говорится в главе ***За что мы сражаемся.***

ЦЕЛИ

Цель вашего персонажа должна соответствовать полученному *заданию*. *Цель* персонажа должна быть физически достижима в ближайшем будущем путём совершения этим персонажем действий во время выполнения *задания*.

Для задания по доставке почты Крис может записать Байрону такую Цель: «Я сделаю всё, чтобы мои товарищи не пострадали при выполнении этого задания».

О том, как придумывать *Цель* своему мышиному стражу, говорится в главе ***За что мы сражаемся.***

ИНСТИНКТЫ

Какой будет первая реакция персонажа? Какие действия он совершит «по инерции»? Как сработает его «мышечная память»? Впишите придуманный *Инстинкт* в *бланк персонажа*.

Чтобы отразить в Инстинкте часть придуманной персонажу истории, Крис записывает в бланк такие слова: «Всегда предугадывать потребности и замыслы лидера патруля».

Крис следующим образом объясняет такой Инстинкт другим игрокам: «Этому есть две причины. Первая — Байрону, действительно, нравится Дэйн, лидер текущего патруля. Вторая — Байрон поссорился с прошлым лидером патруля и хочет избежать повторения подобной ситуации в будущем».

О том, как придумывать *Инстинкт* своему мышиному стражу, говорится в главе ***За что мы сражаемся***.

СНАРЯЖЕНИЕ

Каким *оружием* владеет ваш мышиный страж? Обычно стражи выбирают из следующего арсенала: щит, нож, меч, посох, копье, крюк на верёвке, алебарду, пращу или лук.

Взял ли ваш персонаж ещё какие-то инструменты или приспособления на задание? Запиши в свой *бланк персонажа* всё, что взял с собой ваш страж.

Чтобы не усложнять, Крис выбрал Байрону алебарду (в качестве оружия) и нож для резьбы по дереву (в качестве дополнительного снаряжения). Всё, что может потребоваться Байрону на задании, тот сможет смастерить или раздобыть при помощи навыка «Специалист по выживанию».

СТАРТОВЫЕ НАГРАДЫ

Персонаж входит в игру с 1 *баллом судьбы* и 1 *баллом личности*. Укажите это на своём *бланке персонажа*.

Крис отмечает данную информацию в соответствующей части бланка персонажа.

Исключение составляют ситуации, когда игрок потерял своего предыдущего персонажа в результате гибели или отставки. Тогда новый персонаж должен войти в игру не со *стартовыми наградами*, а с *наградами*, положенными предыдущему персонажу по итогам *игровой сессии*, в которой он был потерян.

Подробнее об этом говорится в разделе **Потеря персонажа** главы ***Задание***.

ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ

Стражи живут в дороге между мышиными поселениями. Открытое небо, свобода и опасности значат для них больше, чем надёжные двери и каменные стены мышиных поселений.

— Цитата из речи перед новобранцами, вступающими в ряды Мышиной Стражи.

В этой главе представлены семь *примеров заданий*: «Поиск торговца зерном», «Доставка почты», «Неприятности в Травоозёрье», «Акт милосердия», «Бобровая плотина», «Проблемы на Границе», «Хаос в Меднолесье». В описании каждого *задания* имеются *шаблоны персонажей*, которые можно использовать, чтобы начать игру без дополнительной подготовки.

Каждое *задание*, кроме *задания*, называющегося «Акт милосердия», рассчитано на четырёх игроков и одного ведущего. Если играть будут больше четырёх игроков, можно дополнительно использовать *шаблоны персонажей* из других *примеров заданий*, заменив в них *Цели*. Если играть будут меньше четырёх игроков, какой-то из предложенных в *задании шаблонов* можно не брать.

Перед началом игры удостоверьтесь, что *Убеждения* и *Цели* всех выбранных персонажей соответствуют *заданию* и ситуации в целом, а если нужно, измените их. Подробнее о том, как менять *шаблоны персонажей*, рассказывается в начале главы ***Вербовка***.

ПОИСК ТОРГОВЦА ЗЕРНОМ
ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Кензи

Кензи — терпеливый и спокойный лидер и ветеран Войны Ласок. За время службы побывал в куче приключений и пережил много испытаний. Кензи предан своему лучшему другу, Саксону, очень привязан к нему и всегда прислушивается к его мнению.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1121 (31)*
ДОМ: *Вербов Корень*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *серый*
РАНГ: *лидер патруля*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *васильковый*
РОДИТЕЛИ: *Альфрид и Лорель*
МАСТЕР: *Фаброн, помощник оружейника Локхейвена*
НАСТАВНИК: *Одель (ныне покойная)*
ВРАГ: *Кэтлинн Архивариус*
ДРУГ: *Джаспер Рассказчик*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Неважно, с кем ты сражаешься — важно, за что ты сражаешься.*

ЦЕЛЬ: *Я должен найти улики того, был торговец зерном предателем или нет.*

ИНСТИНКТ: *Всегда учитывает мнение Саксона в сложных ситуациях.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Знаток зверей 2, Инструктор 2, Кузнец 3, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 3, Переговорщик 5, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 5.*

ЗНАНИЯ: *знания о маршрутах, знания об утках, знания о сопровождении.*

ЧЕРТЫ: *Высокий (1), Лидер (1), Спокойный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *посох, ремень, карта, приказы от Гвендолин.*

Саксон

Саксон — вспыльчивый и упёртый страж, известный своими боевыми навыками. Хотя он сам достаточно опытен, чтобы быть лидером патруля, Саксон отказался от такой возможности и остался в патруле своего друга Кензи.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1124 (28)*
ДОМ: *Кремнержавь*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*
РАНГ: *патрульный*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *красный*

РОДИТЕЛИ: *Жиль и Анна*
МАСТЕР: *Бриар, мастер-ткач Локхэйвена*
НАСТАВНИК: *Лукас (ныне покойный)*
ВРАГ: *Рорки Кузнец*
ДРУГ: *Самюэль Печатник*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	3	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ:
Лучшее решение находится на острие моего меча.

ЦЕЛЬ: *Я буду защищать Кензи и Лиама на этом задании.*

ИНСТИНКТ: *Всегда обнажает клинок при первом признаке опасности.*

НАВЫКИ: *Боец 6, Лекарь 2, Манипулятор 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Повар 3, Разведчик 2, Разнорабочий 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2, Ткач 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о ласках, знания о Тёмном Вереске.*

ЧЕРТЫ: *Безрассудный (1), Бесстрашный (1), Мелкий (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *меч и ремень.*

Лиам

Лиам — молодой страж, показавший себя отличным бойцом при защите Папоротникового Дола во время Войны Ласок два года назад. Узнав о том, как он сражался, Кензи и Саксон взяли его к себе в качестве «лапы помощи». Вскоре он получил ранг полноправного стража и ему был выдан салатовый плащ, символизирующий его неунывающую натуру.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1133 (19)*
ДОМ: *Папоротниковый Дол*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *рыжий*
РАНГ: *страж*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *салатовый*
РОДИТЕЛИ: *Джеф и Джен**
МАСТЕР: *Нет!***
НАСТАВНИКИ: *Саксон и Кензи*
ВРАГ: *Николь Пивовар*
ДРУГ: *Майя Торговка*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

УБЕЖДЕНИЕ: *Страж не сдаётся, несмотря ни на что.*

ЦЕЛЬ:
Я докажу Кензи и Саксону, что я ценный член патруля.

ИНСТИНКТ:
Всегда предлагает помощь, когда идёт работа.

НАВЫКИ: *Боец 3, Пекарь 2, Переговорщик 2, Разведчик 5, Сборщик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Торгаш 2.*

ЗНАНИЯ: *знания об укрытиях.*

ЧЕРТЫ: *Защитник (1), Решительный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *палаш, точильный камень.*

* Родители Лиама погибли.

** Лиам был принят в Стражу при особых обстоятельствах во время Войны Ласок. Он не обучался у ремесленников Локхэйвена, хотя он всегда готов помочь любому, кто его попросит.

Сэйди

Сэйди — хорошо зарекомендовавшая себя патрульная мышь родом из Порт-Сумаха. Гвендолин доверяет ей выполнение сложных индивидуальных заданий.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1126 (26)*
ДОМ: *Порт-Сумах*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *светло-коричневая*
РАНГ: *патрульный*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *сливовый*

РОДИТЕЛИ: *Тэйн и Ильза*
МАСТЕР: *Квинн Повар*
НАСТАВНИК: *Лейт*
ВРАГ: *Шейн Торговец*
ДРУГ: *Бонни Трактирщица*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Страж думает своей головой и поступает, как велит его сердце.*

ЦЕЛЬ: *Я узнаю, почему Конрад из Калогеро перестал выходить на связь.*

ИНСТИНКТ: *Никогда не медлит во время задания.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Корабел 3, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 3, Переговорщик 2, Повар 3, Разведчик 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 4.*

ЗНАНИЯ: *знания о побережьях, знания о травах.*

ЧЕРТЫ: *Крепкая (1), Умная (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *праща, ремень, камни, пара хорошо сбалансированных ножей.*

ЗАДАНИЕ ПОИСК ТОРГОВЦА ЗЕРНОМ

Для удобства *задание* «Найти торговца зерном» приведено повторно. Это *задание* рассчитано на новичков и построено таким образом, чтобы игроки смогли понять устройство игрового процесса и принципы построения *задания* в игре «Мышиная стража».

Сбор

Соберитесь вместе с друзьями для игры. Этот *пример задания* рассчитан на трёх игроков, но можно играть и вдвоём, и вчетвером.

Формирование патруля

Когда все усядутся за стол, решите, кто станет ведущим на этом *задании*. Затем остальные игроки должны выбрать персонажей из четырёх предложенных *шаблонов*: Сэйди, Кензи, Саксона и Лиама. Подойдёт любая комбинация этих персонажей в отряде. Можно выбрать Кензи, Саксона и Лиама; или Сэйди и Лиама; или Кензи и Саксона – решайте сами.

Пролог

Так как это первая *игровая сессия* вашего патруля, *пролог* рассказывать не нужно. Пропустите этот шаг. Если же *задание* растянется на следующую *игровую сессию*, в её начале кто-нибудь из игроков должен рассказать *пролог*, в котором напомнит о событиях, случившихся ранее.

Объявление задания

Задание называется «Поиск торговца зерном» и начинается оно осенью 1152 года. Погода стоит ясная. На улице свежо.

Ведущий обращается к персонажам от лица Гвендолин: «Отправляйтесь в патруль на тропу между Корневалом и Древоградом. Там пропал торговец зерном. Его надо найти».

Затем ведущий добавляет: «Гвендолин отводит Кензи* в сторону и обращается к нему лично: – Этот торговец зерном может быть шпионом, который продаёт секреты Локхэйвена. Узнай, правда ли это».

Эти слова слышат все, кто сидит за столом, но они понимают, что в мире игры это особая задача, порученная исключительно Кензи, а не всему патрулю.

* Если никто из игроков не выбрал Кензи, особая задача ставится тому, кто является лидером патруля.

Запись целей

Узнав *задание* патруля, придумайте своему персонажу *Цель* на эту *игровую сессию*. Ниже приведены примеры *Целей* для *шаблонных персонажей*, участвующих в этом *задании*. Если хотите, можете оставить их или придумать любые другие.

Цель Кензи: Я должен найти улики того, был ли торговец зерном предателем или нет.

Цель Саксона: Я буду защищать Кензи и Лиама на этом задании.

Цель Лиама: Я докажу Кензи и Саксону, что я ценный член патруля.

Цель Сэйди: Я узнаю, почему Конрад из Калогеро перестал выходить на связь.

Если кто-то из игроков выбрал Сэйди на это задание, ему обязательно надо изменить её Цель на более подходящую.

Создание задания

По плану патруль должен разыскать при помощи *навыка «Разведчик»* пропавшего в диких местах торговца зерном. Если это удастся, его надо допросить — это *задание* построено вокруг двух *угроз*: *дикой местности* и *мышей*.

Ход ведущего

Ведущий начинает игру со слов: «Вы уже долго идёте по тропе, но не нашли ни следа пропавшего торговца. Нужно провести *проверку навыка «Разведчик»*, если хотите отыскать его прежде, чем он доберётся в Древоград».

Проводится *встречная проверка навыка «Разведчик»* против *способности «Природа»* торговца зерном с *рейтингом* 6. Попытка найти против попытки спрятаться. Если проверка пройдена (в результате броска игрок получил больше *успехов*, чем ведущий) — патруль поймает торговца зерном на тропе в Древоград.

Сюжетный поворот (зверь)

Если попытка найти торговца не увенчалась успехом (при *встречной проверке* ведущий получил больше *успехов*), ведущий использует *сюжетный поворот*, для чего вводит *угрозу* в виде *зверя*. Теперь вме-

сто торговца зерном, персонажи игроков найдут его опрокинутую тележку, так как самого торговца съела змея. Гнездо змеи неподалёку, поэтому змея нападает и на патруль.

Поначалу змея пытается увести стражей от своего гнезда. Результат её действий нужно выяснить *встречной проверкой* змеиной *способности «Природа»* (*рейтинг* 7) против мышиной *способности «Природа»*. При этом патруль может использовать правила из раздела **Командная работа** главы ***Преодоление препятствий***.

Если патруль останется рядом с гнездом и продолжит искать торговца зерном, змея нападёт. Результат нападения выясняется по правилам, изложенным в главе ***Конфликт***. *Цель* змеи в этом *конфликте* — — защита гнезда.

Предложения игроков

Игроки могут предложить обыскать окружающую местность на предмет улик. Ведущему следует поинтересоваться, что хотят найти игроки. Чтобы узнать результат поисков, требуется провести *проверку навыка «Разведчик»*. Если игроки *пройдут проверку*, то их персонажи найдут карту. Если они не пройдут *проверку*, то персонажи найдут гнездо змеи, полное яиц.

Если торговец зерном пойман

У торговца имеется тележка с зерном и соломенная шляпа. В тележке спрятана очень подробная карта Локхэйвена. Чтобы найти карту, игрокам нужно сделать одно из двух действий: либо провести допрос торговца, использовав *навыки «Переговорщик»* или *«Манипулятор»*; либо обыскать тележку.

Если будет проводиться допрос, один из игроков (от лица своего персонажа) должен задавать вопросы ведущему (который будет исполнять роль торговца), как если бы он проводил допрос шпиона. Во время допроса проведите *встречную проверку* выбранного *навыка* стража против *навыка «Переговорщик»* торговца зерном, ведь торговец будет стараться убедить патруль в своей невиновности.

Если же стражи будут искать карту, один из игроков должен сообщить, что его персонаж обыщет тележку. Чтобы найти карту, надо провести проверку *способности «Природа»* этого персонажа против *сложности* 4. Почему такая сложность? Потому что поиск потребует удачи, а в разделе **Сложность препятствий** главы ***Способности и навыки*** указано, что задачи, которые требуют для своего решения удачи, считаются *препятствиями* со *сложностью* 4.

Если при проведении допроса или поиска игроки *не прошли проверку*, можно применить к их персонажам *состояния*. Персонаж может обнаружить карту, но с условием, что он получил *состояние «Разозлённый»*, пока допрашивал торговца или обыскивал его тележку.

Второстепенные персонажи задания

Торговец зерном

Способности и *навыки* торговца зерном были взяты из главы ***Обитатели Территорий***. Для данного приключения их пришлось немного изменить.

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	*4*	РЕСУРСЫ	*2*
ВОЛЯ	*3*	СВЯЗИ	*3*
ЗДОРОВЬЕ	*5*		

НАВЫКИ: *Переговорщик 4, Торгаш 5.*

ЗНАНИЯ: *Знания о зерне.*

ЧЕРТЫ: *Хитрый (1).*

Поперечнополосатая королевская змея

В *задании* персонажи встретятся с поперечнополосатой королевской змеёй. Это ужасный хищник. Она всегда атакует из засады, кусая свою жертву неожиданно и издавая гремучий звук кончиком хвоста. Её укус неядовит, змея просто вцепляется в свою жертву, чтобы та не могла сбежать, а затем обвивается вокруг неё и принимается душить.

Зимой эти змеи спят в гнёздах, глубоко под землёй, а в остальное время охотятся повсюду на мышей, тритонов и птиц.

Природа (поперечнополосатая королевская змея) 7

Природные особенности: *Бесшумное ползание, Охота, Скрытность, Удушение.*

«Оружие» поперечнополосатой королевской змеи

Кольца: +1у к результату успешной *Атаки*.

Погремок: +1у к результату успешного *Финта*.

Укус: +1К при *проверке Манёвра*.

Оружие

Оружие мышей описано в главе ***Конфликт***.

Ход игроков

Когда карта будет найдена, а со змеёй будет покончено, ведущий скажет игрокам: «Задание выполнено. Мой *ход* окончен. Теперь ваш *ход*. У каждого из вас есть одна *бесплатная проверка* и заработанные за *Ход ведущего проверочные баллы*. Их можно тратить на совершение персонажем каких-нибудь действий:

Можно *восстановиться*, сняв *состояние*; отправиться в Древоград и продолжить расследование; вернуться в Локхэйвен и доложить о том, что узнали; или придумать что-то своё. Что будете делать?»

Самый простой вариант — попробовать избавиться от *состояний*, а после провести *проверку навыка «Следопыт»*, чтобы добраться до Древограда.

Конец игровой сессии

Когда игроки потратят все *бесплатные проверки* и *проверочные баллы* на совершение задуманного в *Ход игроков*, *игровая сессия* подходит к концу. Для её завершения остаётся сделать одно – получить *награды*.

Каждый игрок должен вслух зачитать *Убеждение*, *Цель* и *Инстинкт* своего персонажа. За надлежащее следование *Убеждениям* и *Инстинктам*, а также достижение *Целей* игроки получают *награды*. Затем игроки вместе решают, кто получит *награду «Самый ценный игрок»* и *награду «Рабочая лошадка»*.

Награду «Самый ценный игрок» должен получить тот, кто нашёл карту. Игрок, одолевший

змею, должен получить *награду «Рабочая лошадка»*. Наконец, вспомните, кто и в какие моменты наиболее достоверно сыграл роль своего персонажа – каждый из этих игроков должен получить *награду «За воплощение персонажа»*.

Теперь игра считается оконченной.

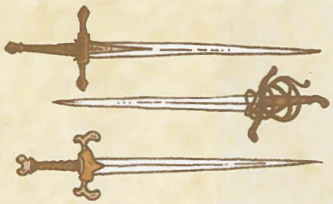
Продолжение приключений

Понятно, что на этом приключение не заканчивается. Кому-то понадобилась секретная информация о Локхэйвене. Зачем она им? Кто они?

Если хотите, можете продолжить приключение вашего мышиного патруля и постараться ответить на эти вопросы. Когда соберётесь в следующий раз, играйте те же роли — тот, кто был ведущим, должен продолжать вести игру, а игроки должны продолжать управлять теми же персонажами.

Так как персонажи находятся на *задании*, Гвендолин не может направлять их. Им придётся искать собственный «путь». Перед началом следующей *сессии* игрокам и ведущему надо обсудить, как будет развиваться история. Затем ведущий может выдать новое *задание*, например: «Отыскать предателей в Древограде». Получив *задание*, продолжайте игру по правилам, описанным в этом разделе.

Таким образом, можно продолжать игру до конца *осени*. С приходом *зимы* патруль должен вернуться в Локхэйвен. Какие задачи можно выполнять *зимой*, рассказано в разделе **Зима** главы ***Времена года***.



ДОСТАВКА ПОЧТЫ
ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В *задании* «Доставка почты» могут участвовать четыре персонажа: Даин, Квентин, Байрон и Робин.

Даин

Даин — старший в патруле. Вместе со своим близким другом Квентином он служит в Страже во имя разума и закона.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1127 (25)*
ДОМ: *Подъельник*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*
РАНГ: *патрульный*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *белый*
РОДИТЕЛИ: *Дэймон и Дара*
МАСТЕР: *Дэрроу Насекомовод*
НАСТАВНИК: *Конрад*
ВРАГ: *Тук Разбойник*
ДРУГ: *Джаспер Рассказчик*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ:
Разум помогает совершать правильные поступки.

ЦЕЛЬ: *Я сделаю всё, чтобы доставить почту в Подъельник, Моховяз, Доридар и Гилов Обет.*

ИНСТИНКТ: *Ранним утром проверяет погоду.*

НАВЫКИ: *Архивариус 2, Боец 3, Знаток зверей 2, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 3, Насекомовод 2, Охотник 3, Переговорщик 2, Повар 2, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 3.*

ЗНАНИЯ:
знания о снежном покрове, знания о совах и филинах.

ЧЕРТЫ: *Метеочувствительный (1), Рациональный (1), Стойкий (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *меч, лира, очки, накидка и пояс.*

Квентин

Квентин — близкий друг Даина. Он самоучка родом из Подъельника. В юности мечтал стать учёным. Квентин уже занимался учёбой и исследованиями, когда Даин убедил его вступить в ряды Стражи.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1124 (28)*
ДОМ: *Подъельник*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *янтарный*
РАНГ: *патрульный*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *огненно-красный*

РОДИТЕЛИ: *Фон Роды*
МАСТЕР: *Конард Картограф*
НАСТАВНИК: *Джулиан Разведчик*
ВРАГ: *Фирбин из Подъельника*
ДРУГ: *Маркус (страж)*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	6	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Чтобы принести Страже пользу, надо много знать.*

ЦЕЛЬ: *Я составлю карту нашего маршрута из Кокхэйвена в Гилов Обет.*

ИНСТИНКТ: *Всегда составляет карты новых мест, по которым проходит его патруль.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Инструктор 4, Картограф 3, Лекарь 2, Манипулятор 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Повар 2, Разведчик 2, Учёный 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2.*

ЗНАНИЯ: *знания о дожде, знания о тупицах.*

ЧЕРТЫ: *Дотошный (1), Тихий (1), Храбрый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *лук и колчан со стрелами, трубка, бумага, чернила и перья, лёгкая броня.*

Байрон

Байрон — крепкий и умелый охотник с «золотым сердцем».

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1130 (22)*

ДОМ: *Моховяз*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*

РАНГ: *страж*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *ярко-жёлтый*

РОДИТЕЛИ: *Ма и Па Твиствуды*

МАСТЕР: *Ферис Плотник*

НАСТАВНИКИ: *Гэвин*

ВРАГ: *Пауль, страж*

ДРУГ: *Тук Разбойник*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	5		

УБЕЖДЕНИЕ:
Я прославлю Мышиную Стражу добрыми делами!

ЦЕЛЬ: *Я сделаю всё, чтобы мои товарищи не пострадали при выполнении этого задания.*

ИНСТИНКТ: *Всегда предугадывает потребности и замыслы лидера патруля.*

НАВЫКИ: *Боец 4, Манипулятор 2, Охотник 3, Плотник 4, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Торгаш 2.*

ЗНАНИЯ: *знания о правителях поселений.*

ЧЕРТЫ: *Бдительный (1), Отзывчивый (1), Щедрый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *алебарда, нож для резьбы по дереву.*

Робин

Робин — «лапа помощи» родом из Древограда. Он недавно закончил своё обучение у мастера-ремесленника в Локхэйвене, и Гвендолин назначила его в патруль к Квентину. У Робина «золотые лапы» и храброе сердце, и он готов доказать, что является ценным членом патруля.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1135 (17)*
ДОМ: *Древоград*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *светло-коричневый*
РАНГ: *лапа помощи*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *нет*
РОДИТЕЛИ: *Кем и Брам*
МАСТЕР: *Вернон Ткач*
НАСТАВНИК: *Квентин*
ВРАГ: *Том, лидер патруля*
ДРУГ: *Курран*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	2	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	6		

УБЕЖДЕНИЕ: *Я должен стать воплощением идеалов Стражи.*

ЦЕЛЬ: *На этом задании я покажу Квентину, чего я стою.*

ИНСТИНКТ: *Постоянно мастерит что-то полезное в свободное время.*

НАВЫКИ: *Боец 2, Картограф 2, Кузнец 2, Наблюдатель за погодой 2, Оратор 2, Плотник 2, Разведчик 2, Разнорабочий 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2.*

ЗНАНИЯ: *знание Сказаний о Страже.*

ЧЕРТЫ: *Бесстрашный (1), Золотые лапы (1), Щедрый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *копьё, швейные принадлежности, инструмент каменщика и верёвка, пояс.*

ЗАДАНИЕ
ДОСТАВКА ПОЧТЫ

Это *задание* происходит *весной*. Патруль Даина и Квентина отправляется из Локхэйвена с сумкой писем. Они должны доставить почту в Моховяз, Подъельник, Доридар и под конец в Гилов Обет. Больше всего событий должно произойти в конце *задания* во время перехода из Подъельника в Гилов Обет.

Ход ведущего

Это обычное *весеннее задание*. На этом *задании Ход ведущего* устроен довольно прямолинейно. От лица Гвендолин ведущий передаёт стражам почту и инструктирует их. Затем игроки могут придумать своим персонажам *Цели*, или оставить *Цели* уже сформулированные и записанные в *шаблоне* каждого персонажа.

Ведущий начинает с описания путешествия. Он может коротко рассказать о визите патруля в Моховяз и Подъельник. Затем в качестве *препятствия* на пути персонажей он вводит *угрозу* в виде *дикой местности*. Если *препятствие* пройдено, он поздравляет отличных следопытов с успехом и переходит к другому *препятствию*, которое будет связано с мышами.

Как только персонажи игроков преодолеют оба *препятствия*, *Ход ведущего* заканчивается и начинается *Ход игроков*.

Если при преодолении *препятствия*, связанного с угрозой, исходящей от *дикой местности*, *проверка* была *не пройдена*, ведущий может наложить на персонажей *состояния*, после чего сразу перейти к *препятствию*, связанному с угрозой, исходящей от мышей, или использовать *сюжетный поворот*. Лучше использовать *сюжетный поворот*. Как только персонажи разберутся с последствиями *сюжетного поворота*, расскажите, как они добрались в Гилов Обет, и завершите *Ход ведущего*.

Примеры препятствий

Дикая местность

Ранней *весной* земли Территорий ещё покрыты снегом, а проталины между сугробами заполнены грязью и талой водой. Чтобы доставить почту в каждый из городов, нужно пройти *проверку навыка «Следопыт»* против ПР 6.

Мыши

Гилов Обет — одно из наиболее удалённых мышиных поселений на Территориях. Кроме местных жителей, в нём проживает много беженцев из Орешников. Они бросили свои дома и бежали сюда во время Зимней Войны 1149 года.

Один из беженцев — знаменитый плотник Мартин. Его дочь недавно обручилась с сыном видного политика из Железнолесья. Мартин хотел отдать дочери в качестве приданого одну фамильную ценность, которая была потеряна, когда пали Орешники. Сейчас он собирается отправиться на её поиски.

Когда патруль прибывает в Гилов Обет, Мартин просит стражей помочь ему отыскать семейную реликвию. После некоторых расспросов он вступает с патрульными в *конфликт* (*спор*). Его *цель конфликта* звучит так: «Пожалуйста, помогите мне добраться до Орешников, чтобы вернуть бабушкино кресло-качалку». У Мартина нет подходящего *навыка* для *спора*, потому он всё равно его проиграет, но он должен попытаться.

Сразу после окончания *спора* (независимо от того, кто победил) должен завершиться *Ход ведущего*.

Примеры сюжетных поворотов

Во время *Хода ведущего* по дороге в Гилов Обет можно использовать *сюжетный поворот*, связанный с угрозой, исходящей от *зверя*. Когда *задание* по доставке почты будет выполнено, во время *Хода игроков* можно использовать *сюжетный поворот*, связанный с мышами.

Сюжетный поворот (зверь)

Если при поиске маршрута в Гилов Обет игроки *не пройдут проверку навыка «Следопыт»*, на закате патруль остановится на привал, чтобы заночевать внутри старого пня. Там мыши наткнутся на удивлённого во́рона, который сразу же начинает каркать и хлопать крыльями. Как только во́рон заметит сумку с письмами, она сразу привлечёт его внимание. Пернатый проходимец решит отобрать её у мышей и начнёт *конфликт схватка со зверем*. Его *цель конфликта* звучит так: «Надо стащить сумку и улететь!»

Если во́рон одержит верх в схватке, патрулю придётся выследить его, чтобы забрать сумку с почтой обратно. Для поиска во́рона требуется провести *встречную проверку навыка «Охотник»* (кого-то из стражей) против *способности «Природа»* во́рона, *рейтинг* которой 8. Чтобы стащить у во́рона сумку, надо провести *встречную проверку навыка «Разведчик»* (кого-то из стражей) против *способности «Природа»* во́рона с *рейтингом* 8.

Если во́рон проиграет схватку, в зависимости от того, насколько он смог *снизить диспозицию* стражей, возможен *компромисс*. В результате *компромисса* во́рон может отобрать не все письма, а какую-то их часть, даже одно; или во́рон может утащить какую-нибудь другую ценную вещь, например, плащ Байрона, лук Квентина или меч Дайна. Так как отсутствие потерянных в результате компромисса вещей не мешает стражам выполнить задание, ведущий может продолжить свой *ход*, рассказав, как после стычки с во́роном патруль добрался в Гилов Обет. Вещи, которые удалось стащить во́рону, можно попробовать получить назад в *Ход игроков* после того, как стражи завершат *задание*.

Сюжетный поворот (погода)

Ведущий может использовать *сюжетный поворот*, связанный с *погодой*, чтобы вы-

звать холодный весенний дождь. В этом случае игроки должны будут совершить *обычную проверку способности «Здоровье»* против ПР 3. В случае, если кто-то из игроков *не пройдёт проверку*, его персонаж может получить *состояние «Усталый»* или *«Больной»*. Дождь будет длиться до конца *игровой сессии* и будет являться *фактором* при *проверках навыков «Следопыт»* и *«Разведчик»*, а также при совершении любых действий под открытым небом.

Сюжетный поворот (мыши)

Жительница Гилова Обета, по имени Лоретта, очень ждёт письма от своего возлюбленного, которого зовут Гуннар. Прошлой *весной* Гуннар отправился на заработки в Темноводье. Он обещал написать Лоретте следующей *весной* о том, стоит ли ей приезжать к нему или нет.

Если в схватке с во́роном мыши потеряли часть писем, среди них окажется письмо от Гуннара. Лоретта будет стоять грустная и опустошённая, потому что стражи уже раздали имевшиеся у них письма, а она своего так и не получила. С городской площади, где раздавалась почта, она уйдёт последней.

Лоретта не станет просить стражей о помощи, но будет очевидно, что помощь ей нужна. Если она не получит письма от Гуннара, она соберёт свои вещи и с первыми лучами солнца отправится в Темноводье в одиночку, чтобы найти своего возлюбленного. Если же она получит письмо (а в нём говорится, что ей следует дождаться *лета*, когда путь в Темноводье станет более безопасным), она попробует отправиться туда с попутным караваном или на корабле. Но до *осени* таких караванов и кораблей не предвидится.

Второстепенные персонажи задания

Мартин

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	3	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Каменщик 2, Плотник 5, Торгаш 4.*

ЗНАНИЯ: *знания о древесине.*

ЧЕРТЫ: *Худой (1).*

Лоретта

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	1
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	1
ЗДОРОВЬЕ	4		

НАВЫКИ: *Разведчик 2, Сборщик 5.*

ЗНАНИЯ: *знания о подлеске.*

ЧЕРТЫ: *Хитрый (1).*

Во́рон

Во́ронов и воро́н часто путают. Но во́роны крупнее своих собратьев воро́н и имеют более длинные и массивные клювы. Кроме того, перья на горле у во́ронов удлинённые и образуют так называемую «бороду» (у воро́н перья так не растут).

Во́роны живут на Территориях круглый год. Они выбирают себе спутника на всю жизнь и склонны гнездиться в одном и том же месте. Поэтому в окрестностях некоторых городов можно постоянно наблюдать какую-нибудь пару во́ронов. Со временем горожане могут даже завести знакомство с живущими по соседству птицами.

Кроме того, что во́роны охотятся на мелкую живность и насекомых, они широко известны своим пристрастием к падали. Они также любят играть, шалить и утаскивать чужие вещи. Эти птицы часто знаются с волками, сопровождают их стаи, вступают с ними в игры, а также выводят волков в места, где можно найти добычу или полакомиться мертвечиной.

Природа (во́рон) 8

Природные особенности: Выполнение фигур высшего пилотажа, Летание, Плутовство и озорство, Поедание падали.

«Оружие» во́рона

Бьющий клюв: +1у к результату успешного *Финта*.

Быстрые крылья: +1К при *проверке Манёвра* или *Защиты*.

Ласка-шпион

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	5	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	5
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Боец 5, Манипулятор 4, Охотник 4, Переговорщик 4, Разведчик 5, Следопыт 4.*

ЗНАНИЯ: *знания о колючих кустах.*

ЧЕРТЫ: *Хитрый (2), Чёрствый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *карта Мышиных Территорий, пара ножей.*

Описание прочих ласок находится в разделе **Ласки** главы ***Обитатели Территорий***.

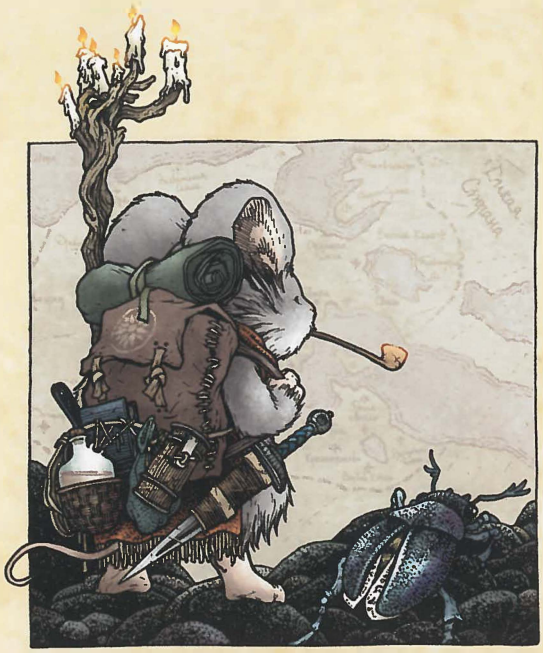
Природа ласок

Поведение ласок очень сильно отличается от мышиного. Ласкам не свойственно прятаться и пускаться в бегство. Им по душе обман, убийство, грабёж и злорадство. «*Природа*» этих существ описывается тремя следующими *природными особенностями*: *Агрессивность*, *Грабёжнор* и *Злорадство*.

Схватка с ласками — довольно сложное дело. У них хорошо развит интеллект, и они пользуются *оружием* и инструментами. При этом они самые что ни на есть дикие *звери*. В *конфликте* с ними можно использовать и *навык «Боец»*, и *навык «Охотник»*, но в качестве *типа конфликта* лучше выбирать *схватку со зверем*.

Ход игроков

Ход игроков начинается сразу после того, как патруль прибудет в Гилов Обет, а затем раздаст почту и встретится с Мартином, если ведущий решит использовать его в игре.



У каждого игрока есть по одной *бесплатной проверке*, а также *проверочные баллы*, заработанные в *Ход ведущего*. Ниже приведены примеры того, на что можно потратить *бесплатную проверку* и *проверочные баллы*:

- Можно попробовать избавить персонажей от *состояний*.
- Можно попытаться вернуть персонажам вещи, украденные во́роном.
- Можно постараться помочь Мартину пробраться в Орешники и найти кресло-качалку его бабушки. Чтобы пробраться в Орешники, потребуется провести обычную *проверку навыка «Следопыт»* против ПР 4. Чтобы найти кресло-ка-

чалку, потребуется провести *встречную проверку навыка «Разведчик»* против *навыка «Разведчик»* шныряющих в округе ласок-шпионов. В случае, если игроки не пройдут проверку, на персонажей могут быть наложены *состояния* или может случиться *сюжетный поворот*. Лучше применить *сюжетный поворот*, при котором Мартин и стражи попадут в лапы ласок.

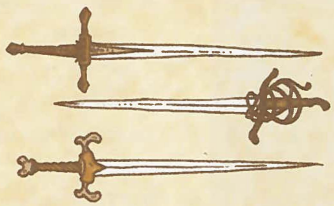
- Можно сопроводить Лоретту в ближайшее мышиное поселение или даже в Темноводье. Чтобы сопроводить Лоретту в Меднолесье или Корневал, проведите *проверку навыка «Следопыт»* против ПР 3. Чтобы сопроводить Лоретту в Темноводье, проведите *проверку навыка «Следопыт»* против ПР 4. Если *проверка* будет *не пройдена*, патруль всё же проводит Лоретту, куда собирался, но при этом персонаж совершавшего *проверку* игрока получит *состояние «Усталый»*, а персонажи, которые оказывали ему *помощь*, получат *состояние «Голодный/Испытывающий жажду»*. Если решите применить вместо *состояний сюжетный поворот*, используйте природу *сезона* (должно стать не по *сезону* холодно).

Продолжение приключений

Любое дело, которое игроки не успели закончить в *Ход игроков*, можно перенести в следующее *задание* (например, поиски кресла-качалки для Мартина или сопровождение Лоретты).

Кроме того, можно использовать ворона в будущих сюжетных поворотах во время следующих *заданий*. Из него получится отличный постоянно появляющийся злодей второго плана.

Одним из возможных будущих *сюжетных поворотов* можно сделать кражу вороном чего-то очень ценного у отряда ласок. В погоне за вороном ласки вторгнутся на Мышиные Территории, чтобы отобрать у нахальной птицы то, что она украла. В таком случае перед патрулём встанет выбор: помочь ласкам справиться с вороном или попытаться прогнать ласок с мышиных земель. Такой *сюжетный поворот* и его последствия можно вплести даже в несколько будущих *заданий* патруля.



НЕПРИЯТНОСТИ В ТРАВООЗЁРЬЕ
ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Стражи, отправленные на это задание, таинственные и чудаковатые персонажи, не то что стражи из других патрулей.

Том

Том — старый страж. Он начал служить в Страже ещё до того, как Гвендолин стала Матриархом. Как многие геройские мыши, во время Зимней Войны он получил ранение, от которого у него на морде остались шрамы.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1112 (40)*

ДОМ: *Локхэйвен*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *серый*

РАНГ: *лидер патруля*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *красный*

РОДИТЕЛИ: *Семейство Хаккаби*

МАСТЕР: *Вемблейшир*

НАСТАВНИК: *Освальд*

ВРАГ: *Красный Дарби*

ДРУГ: *Гарольд Пивовар*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	5
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Когда-нибудь я уйду со службы, а пока ещё повою.*

ЦЕЛЬ: *Я спасу пивоварню Гарольда от чудовища.*

ИНСТИНКТ: *Всегда защищает «лап помощи».*

НАВЫКИ: *Боец 4, Знаток зверей 2, Инструктор 2, Каменщик 2, Наблюдатель за погодой 3, Оратор 2, Оружейник 2, Охотник 4, Переговорщик 3, Пивовар 2, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о палой листве, знания о пиве, знания о грибах.*

ЧЕРТЫ: *Покрытый шрамами (1), Упрямый (1), Доверие Стражи (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *меч, перевязь и бутыль с напитком.*

Кайл

Кайл — умелый страж с широким кругозором. Он не любит города и предпочитает находиться под открытым небом, греться на солнышке, мокнуть под дождём и глядеть на звёзды.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1124 (28)*

ДОМ: *Моховяз*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*

РАНГ: *патрульный*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *зелёный*

РОДИТЕЛИ: *Билл и Дженни*

МАСТЕР: *Зингер Ткач*

НАСТАВНИК: *Чанси*

ВРАГ: *Неремия (лидер патруля)*

ДРУГ: *Чекса Торговец*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	6
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Место стража в диких землях, а не в Локхэйвене.*

ЦЕЛЬ: *Я узнаю, что стоит за этим нападением.*

ИНСТИНКТ: *Не доверяет богатым мышам.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Инструктор 2, Лекарь 2, Манипулятор 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Переговорщик 2, Повар 2, Ткач 2, Разведчик 2, Сборщик 3, Следопыт 2, Специалист по выживанию 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о камнях, знания о диком редисе.*

ЧЕРТЫ: *Бдительный (1), Недоверчивый (1), Путешественник (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *копьё, жилетка, набор для шитья.*

Натаниэль

Натаниэль — странный персонаж. Это способный лекарь, преданный Страже, он посвятил свою жизнь защите других и заботе о них. Вместе с тем из-за своего упрямого и независимого характера он подвержен сиюминутным эмоциям. Если его терпение лопнет, он первым ринется в бой с топором на перевес.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1127 (25)*
ДОМ: *Меднолесье*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *рыжий*
РАНГ: *страж*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *синий*

РОДИТЕЛИ: *Лин и Бер*
МАСТЕР: *Мюл Плотник*
НАСТАВНИКИ: *Кристофер*
ВРАГ: *Педдер (сын Кристофера)*
ДРУГ: *Саксон*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

УБЕЖДЕНИЕ: *Созидать, а не разрушать.*

ЦЕЛЬ: *Я помогу пострадавшим жителям Травоозёрья.*

ИНСТИНКТ: *Защищать тех, кто в опасности.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Военный 2, Лекарь 4, Насекомовод 2, Оратор 2, Плотник 2, Разведчик 2, Торгаш 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2.*

ЗНАНИЯ: *знания о камнях, знания о диком редисе.*

ЧЕРТЫ: *Бдительный (1), Недоверчивый (1), Путешественник (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *копьё, жилетка, набор для шитья.*

Слоан

Слоан — тихая и умная мышь. Она наблюдательна и ведёт себя незаметно. Если у неё получится перебороть свою замкнутую натуру, из неё выйдет прекрасный страж.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1137 (15)*	**РОДИТЕЛИ:** *Пим и Тоби*
ДОМ: *Древоград*	**МАСТЕР:** *Грегор Кузнец*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *серый*	**НАСТАВНИК:** *Том*
РАНГ: *лапа помощи*	**ВРАГ:** *Лестер отчислен из «лап помощи»*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *нет*	**ДРУГ:** *Джошуа Гончар*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	6	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	2	СВЯЗИ	1
ЗДОРОВЬЕ	6		

УБЕЖДЕНИЕ:
Я лучше других мышей, живущих на Территориях.

ЦЕЛЬ: *Я должна понравиться Тому, чтобы он рекомендовал повысить меня в ранг стража.*

ИНСТИНКТ: *Обязательно отомстит.*

НАВЫКИ: *Архивариус 2, Манипулятор 3, Разведчик 4, Разнорабочий 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2, Стекольщик 3.*

ЗНАНИЯ: *знание Кодекса Стражи.*

ЧЕРТЫ: *Золотые лапы (1), Грациозная (1), Хитрая (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *щит и сумка на замке.*

ЗАДАНИЕ НЕПРИЯТНОСТИ В ТРАВООЗЁРЬЕ

Патруль под командованием Тома обновлял Границу неподалёку от Волчьего Клыка, а ранним летом вернулся в Травоозёрье. На подходе к городу они повстречали Гарольда, давнего друга Тома из Травоозёрья. Он бежал к ним через болотную траву с криками о помощи. Когда он приблизился, стало понятно, что он кричит: «Огромное чудовище! Чудовище в Травоозёрье! Крушит город, ест мышей, ломает мою пивоварню!»

Ведущий рассказывает игрокам, что враг Слоан, по имени Лестер, которого исключили из «лап помощи», сейчас в Травоозёрье.

Всё, что сейчас случилось, и есть объявление *задания*. На основании полученной информации игроки должны записать *Цели* своим персонажа или использовать те, которые уже имеются в их *шаблонах*.

Это *задание* очень интересно сочетает препятствия, связанные с мышами, и препятствия, связанные со *зверями*.

Ход ведущего

Огромная кайманова черепаха выползла на берег из озера и расположилась на центральной площади Травоозёрья. Она разрушила причалы, потопив несколько рыбацких лодок, и вползла на площадь города, застряв между пивоварней Гарольда и пекарней Ханивинда. Похоже, что сейчас она греется на солнце, а также теплом, которое исходит от пекарни.

Жители Травоозёрья в безмолвном ужасе столпились на другом конце городской площади, а наглое озёрное чудовище хищно уставилось на них, предвкушая обильную трапезу.

Стражам надо прогнать зверя! Ведущий может дать игрокам время, чтобы обсудить план действий, или он может сразу сообщить, что черепаха бросилась в атаку.

Такие мыши, как Лестер, Гарольд и Ханивинд, а возможно, и мэр города могут мешать стражам делать их работу и протестовать по разным поводам. Когда черепаха будет выдворена из города и стражи разберутся с Лестером, *Ход ведущего* будет окончен.

Примеры препятствий

Кайманова черепаха

Черепаха может заняться разными делами. Ей необязательно сразу нападать на мышей. Например, когда солнце начнёт клониться к закату, она может забраться в пекарню, чтобы быть поближе к тёплым печам. Если стражи захотят её остановить, им придётся применить *встречную проверку* подходящего *навыка* против *способности* «*Природа*» каймановой черепахи с *рейтингом* 8.

Когда стражи разработают план того, как выдворить черепаху из города, игроки дол-

жны привести этот план в действие, начав *конфликт*. *Тип конфликта* может быть разным: *схватка со зверем*, или *конфликт*, основанный на применении *навыка* «*Учёный*» или даже «*Военный*» (если стражи убедят горожан вступить с черепахой в бой).

Черепаха будет сражаться жестоко и нечестно. Каждое нанесённое черепахой ранение будет стоить её жертве уха или хвоста. Черепаха же будет стараться схватить своим клювом и сожрать как можно больше мышей.

Соперник

У Слоан есть враг, которого зовут Лестер. Недавно его отчислили из Стражи. Наставник посчитал, что он плохо справляется с задачами «лапы помощи». В Локхэйвене Слоан и Лестер учились в одно и то же время у одного мастера-ремесленника. Лестер убеждён, что его отчислили из-за Слоан. После отчисления он переехал жить в Травоозёрье, чтобы быть подальше от Слоан. Здесь он работает кузнецом в своей кузне.

Он сделает всё, чтобы помочь Тому, Кайлу и Натаниэлю прогнать черепаху. В то же время, он не станет помогать Слоан, если его не заставят насильно. Он также постарается убедить Тома, что Слоан плохая мышь, хотя прикидывается хорошей. Он хочет, чтобы её выгнали из Мышиной Стражи.

Примеры сюжетных поворотов

Разрушения

Компромиссы и *сюжетные повороты*, связанные с *черепахой*, должны привести к тому, что пекарня, пивоварня, а возможно, и другие здания города будут разрушены. Вспомните, как вёл себя в городе Годзилла!

Только не яйца!

Если стражи используют *навык* «*Охотник*» или «*Знаток зверей*», чтобы узнать о чере-

пахе как можно больше, ведущий может применить *сюжетный поворот* и объявить о том, что черепаха беременна! Она выползла на берег, чтобы отложить яйца на песчаной площади Травоозёрья.

Стражи могут схитрить и позволить ей отложить яйца. После того, как черепаха отложит яйца, она уползёт обратно в озеро и больше не вернётся. При этом, если позволить ей отложить яйца, в процессе она разрушит все здания на площади! Она не оставит камня на камне от стоящей здесь резиденции мэра, пекарни, пивоварни и кузницы.

После того как черепаха сделает кладку и уползёт восвояси, стражи могут откопать черепашьи яйца и перенести их в другое место на берегу озера или уничтожить их. Для этого нужно использовать *обычную проверку способности «Природа»* кого-нибудь из стражей патруля или его *навыка «Охотник»* против ПР 4. Если игроки *не пройдут проверку*, одно из черепашьих яиц останется где-то в песке площади. Осенью из него вылупится детёныш «Годзиллы»!

Юная мисс

Если Кайл или Натаниэль (один из двух) пострадает при защите пекарни, дочь Ханивинда, Фиалка, постарается ему помочь. Она сразу же влюбится в раненого и пригласит стражей в гости, в особняк Ханимундов, который стоит на дальнем конце города. Она накормит стражей и даст им отдохнуть (всем, кроме того, в кого она влюблена). За предметом своего обожания она будет ходить по пятам и всеми силами стараться сделать так, чтобы он предложил ей руку и сердце. Она даже может начать *конфликт* (очень аккуратный *спор*), в котором постарается убедить возлюбленного на ней жениться.

Второстепенные персонажи задания

Лестер

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	2	СВЯЗИ	1
ЗДОРОВЬЕ	6		

НАВЫКИ: *Корабел 2, Кузнец 3, Лекарь 2, Охотник 3, Переговорщик 3, Разведчик 3, Торгаш 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о зерне.*

ЧЕРТЫ: *Золотые лапы (1), Пессимист (1).*

Мисс Фиалка

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

НАВЫКИ: *Лекарь 2, Пекарь 3, Переговорщик 3, Повар 3, Торгаш 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о хлебе и выпечке.*

ЧЕРТЫ: *Очаровательная (1), Худая (1).*

Гарольд Пивовар

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	6
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	6
ЗДОРОВЬЕ	4		

НАВЫКИ: *Мельник 2, Пивовар 5.*

ЗНАНИЯ: *знания о пиве.*

ЧЕРТЫ: *Мелкий (1), Выпивоха (1).*

Кайманова черепаха

Эти гигантские чудища выглядят так, как будто попали к нам прямиком из доисторических времён. У каймановых черепах прочная бугристая кожа, кое-где покрытая шипами, длинные хвосты, короткие толстые лапы, когти и костяной клюв. И всё это закрыто прочнейшим панцирем.

У них очень скверный нрав. Они кусают всех без разбора. Едят всё подряд. Хорошо ещё, что они неповоротливые и недостаточно быстро двигаются, а также не отходят далеко от воды. Поэтому мышам легко избегать встречи с ними. Но если кайманова черепаха сможет подобраться к какой-нибудь мыши, та будет обречена.

Природа (кайманова черепаха) 8

Природные особенности: *Кусание, Охота, Плавание.*

«Оружие» каймановой черепахи

Костяные челюсти: +1у к результату успешной *Атаки*.

Неожиданно длинная шея: +1К при *проверке Атаки*.

Прочный панцирь: +1К при *проверке Защиты*.

Ход игроков

Во время *Хода игроков* персонажи могут *восстановиться* от *состояний*.

Игроки также могут использовать *бесплатные проверки* и *проверочные очки*, чтобы помочь провести ремонт городских зданий, преследовать черепаху, выкопать яйца, жениться на Мисс Фиалке или разобраться с Лестером.

Чтобы помочь провести ремонт зданий, используйте *проверку навыка «Плотник»*. И Гарольд, и Ханивинд будут очень рады любой помощи.

В случае, если стражи решат преследовать кайманову черепаху, это выльется в очень опасный конфликт (погоню) через всё озеро.

Выкапывание яиц, как указано выше, потребует *проверки навыка «Охотник»* или *способности «Природа»*.

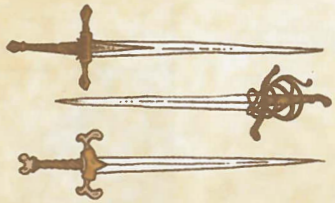
Женитьба на Мисс Фиалке может состояться только с разрешения её родителей. Чтобы их убедить, нужно приложить усилия: им-то «сынок-страж» совсем не нужен. В ходе разговора обязательно случится *спор*, во время которого они попытаются откупиться от стража, чтобы только тот ушёл и больше не возвращался.

Если у Лестера не получится убедить Тома, что Слоан хитрит и манипулирует другими, что, конечно, является для стража недостойным поведением, он обвинит в продажности и лживости всю Стражу целиком. Если его кузница не была разрушена черепахой, он продолжит заниматься кузнечным делом, поклявшись, что никогда больше не поможет ни одному стражу. Чтобы попробовать убедить его отказаться от этой клятвы, можно использовать *встречную проверку навыка «Переговорщик»* одного из стражей против *способности «Воля»* Лестера. Если же стражи задумают изменить его отношение к Страже и мнение насчёт Слоан, им придётся вступить с Лестером в настоящий *конфликт* (*спор*).

Продолжение приключений

Стражи из патруля Тома сильны и выносливы. Из Травоозёрья они могут отправиться в Свиль, Одинокую Сосну или Песчаный Дом. Но настоящее задание для них – обучение Слоан. Сейчас она «лапа помощи». Том и другие стражи должны проверить её в деле и убедиться, что она готова стать полноправным стражем и получить свой плащ уже к зиме этого года.

В следующих заданиях этого патруля ведущему нужно сделать так, чтобы Слоан оказывалась в гуще событий хотя бы один раз за каждую *игровую сессию*. Он должен постараться создать в игре такие ситуации, в которых другие стражи станут поручать Слоан различные задачи (даже если они и сами могут с ними справиться), решая которые, Слоан сможет себя проявить.



АКТ МИЛОСЕРДИЯ
ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Кензи — терпеливый и спокойный лидер и ветеран Войны Ласок. За время службы побывал в куче приключений и пережил много испытаний. Кензи предан своему лучшему другу, Саксону, очень привязан к нему и всегда прислушивается к его мнению.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1121 (31)*

ДОМ: *Вербов Корень*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *серый*

РАНГ: *лидер патруля*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *васильковый*

РОДИТЕЛИ: *Альфрид и Лорель*

МАСТЕР: *Фаброн, помощник оружейника Локхейвена*

НАСТАВНИК: *Одель (ныне покойная)*

ВРАГ: *Кэтлинн Архивариус*

ДРУГ: *Джаспер Рассказчик*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Опасности таятся повсюду.*

ЦЕЛЬ: *Я должен провести свой патруль безопасным маршрутом в Подъельник.*

ИНСТИНКТ: *Всегда учитывает мнение Саксона в сложных ситуациях.*

НАВЫКИ: *Боец 4*, Знаток зверей 2, Инструктор 2, Кузнец 3, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 3, Переговорщик 6*, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 5.*

ЗНАНИЯ: *знания о маршрутах, знания об утках, знания о сопровождении.*

ЧЕРТЫ: *Высокий (1), Лидер (1), Спокойный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *посох, фонарь, карта, приказы от Гвендолин, снегоступы из желудёвых шляпок.*

* За осень Кензи повысил *рейтинг навыков «Боец» и «Переговорщик».*

Саксон

Саксон — вспыльчивый и упёртый страж, известный своими боевыми навыками. Хотя он сам достаточно опытен, чтобы быть лидером патруля, Саксон отказался от такой возможности и остался в патруле своего друга Кензи.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1124 (28)*

ДОМ: *Кремнержавь*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*

РАНГ: *патрульный*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *красный*

РОДИТЕЛИ: *Жиль и Анна*

МАСТЕР: *Бриар, мастер-ткач Локхэйвена*

НАСТАВНИК: *Лукас (ныне покойный)*

ВРАГ: *Рорки Кузнец*

ДРУГ: *Самюэль Печатник*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4*	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ:
Лучшее решение находится на острие моего меча.

ЦЕЛЬ: *Я докажу Кензи, что мои методы правильные.*

ИНСТИНКТ: *Всегда обнажает клинок при первом признаке опасности.*

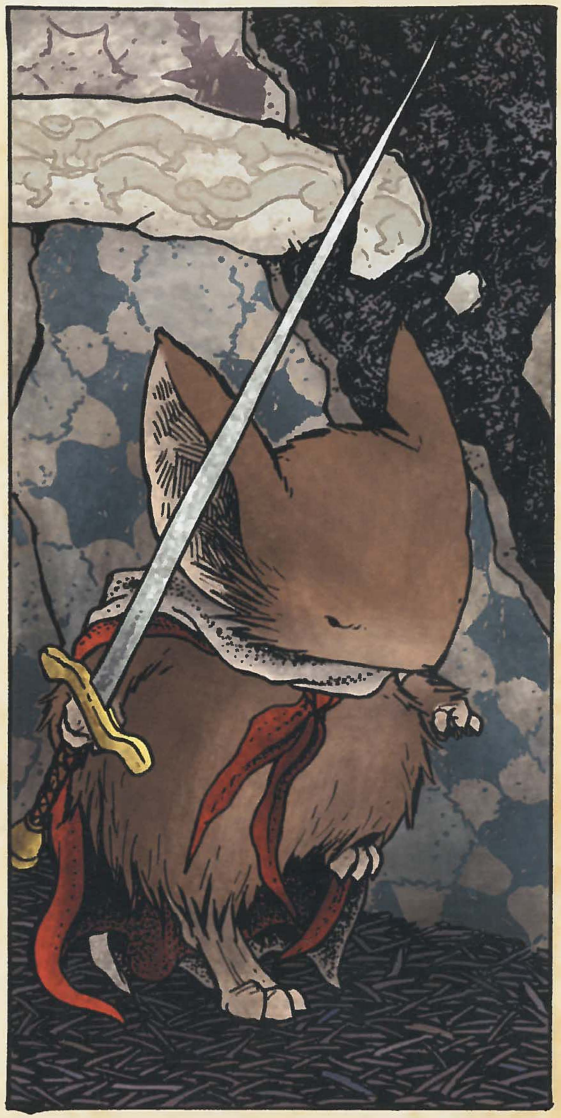
НАВЫКИ: *Боец 6, Лекарь 2, Манипулятор 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Повар 3, Разведчик 2, Разнорабочий 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2, Ткач 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о ласках, знания о Тёмном Вереске.*

ЧЕРТЫ: *Безрассудный (1), Бесстрашный (1), Мелкий (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *меч и ремень, снегоступы из желудёвых шляпок, снегоступы из желудёвых шляпок.*

* За осень *рейтинг способности* «*Природа*» Саксона поднялся.



Лиам

Лиам — молодой страж, показавший себя отличным бойцом при защите Папоротникового Дола во время Войны Ласок два года назад. Узнав о том, как он сражался, Кензи и Саксон взяли его к себе в качестве «лапы помощи». Вскоре он получил ранг полноправного стража и ему был выдан салатовый плащ, символизирующий его неунывающую натуру.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1133 (19)*
ДОМ: *Папоротниковый Дол*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *рыжий*
РАНГ: *страж*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *салатовый*

РОДИТЕЛИ: *Джеф и Джен**
МАСТЕР: *Нет!***
НАСТАВНИКИ: *Саксон и Кензи*
ВРАГ: *Николь Пивовар*
ДРУГ: *Майя Торговка*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	4***	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

УБЕЖДЕНИЕ: *Неважно, с кем ты сражаешься — важно, за что ты сражаешься.*

ЦЕЛЬ: *Я докажу Келанаву, что я настоящий страж.*

ИНСТИНКТ: *Всегда предлагает помощь, когда идёт работа.*

НАВЫКИ: *Боец 4***, Пекарь 2, Переговорщик 2, Разведчик 5, Сборщик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Торгаш 2.*

ЗНАНИЯ: *знания об укрытиях.*

ЧЕРТЫ: *Защитник (1), Решительный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *палаш, точильный камень, снегоступы из желудёвых шляпок, ранец для лекарств.*

* Родители Лиама погибли.

** Лиам был принят в Стражу при особых обстоятельствах во время Войны Ласок. Он не обучался у ремесленников Локхэйвена, хотя он всегда готов помочь любому, кто его попросит.

*** За осень Лиам поднял *рейтинг* своей *способности* «Воля» и *навыка* «Боец».

Сэйди

Сэйди — хорошо зарекомендовавшая себя патрульная мышь родом из Порт-Сумаха. Гвендолин доверяет ей выполнение сложных индивидуальных заданий.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1126 (26)*
ДОМ: *Порт-Сумах*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *светло-коричневая*
РАНГ: *патрульный*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *сливовый*

РОДИТЕЛИ: *Тэйн и Ильза*
МАСТЕР: *Квинн Повар*
НАСТАВНИК: *Лейт*
ВРАГ: *Шейн Торговец*
ДРУГ: *Бонни Трактирщица*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Страж думает своей головой и поступает, как велит его сердце.*

ЦЕЛЬ: *Я заставлю Саксона и Кензи прекратить грызню и сосредоточиться на выполнении задания.*

ИНСТИНКТ: *Никогда не медлит во время задания.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Корабел 3, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 3, Переговорщик 3*, Повар 3, Разведчик 3*, Следопыт 2, Специалист по выживанию 4.*

ЗНАНИЯ: *знания о побережьях, знания о травах.*

ЧЕРТЫ: *Крепкая (1), Умная (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *праща, ремень, камни, пара хорошо сбалансированных ножей, снегоступы из желудёвых шляпок.*

* За сень Сэйди повысила *рейтинг навыков «Переговорщик» и «Разведчик».*

Келанав

Келанав — таинственный хранитель Чёрной Секиры. Вернувшись из отставки, чтобы предотвратить заговор Полночи, он снова согласился помогать Гвендолин и Мышиной Стражи во благо Территорий. И хотя он многое знает о Страже, сам он уже не страж.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1080 (72)*

ДОМ: *Локхэйвен*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *светло-серый*

РАНГ: *капитан**

ЦВЕТ ПЛАЩА: *серый*

РОДИТЕЛИ: *Кадилл и Марейн*

МАСТЕР: *Мадлен Оружейник*

НАСТАВНИКИ: *Гиневра, специалист по выживанию*

ВРАГ: *Волки... все волки!*

ДРУГ: *Лиам*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	6
ВОЛЯ	6	СВЯЗИ	5
ЗДОРОВЬЕ	5		

УБЕЖДЕНИЕ: *Ради великого добра можно пожертвовать собой.*

ЦЕЛЬ: *Я проверю каждого из стражей своего патруля, чтобы понять, кто из них достоин быть моим преемником.*

ИНСТИНКТ: *Нужды других важнее, чем мои собственные.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Знаток зверей 6, Инструктор 2, Каменщик 2, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 3, Оратор 3, Оружейник 3, Охотник 5, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 5.*

ЗНАНИЯ: *знания о коротких путях, знания о хищниках, знания о Мышиной Страже.*

ЧЕРТЫ: *Доверие Стражи (1), Стойкий (1), Седошкурый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *Чёрная Секира**, наплечник (считается лёгкой бронёй), ремень, снегоступы из желудёвых шляпок, верёвка и кусок непромокаемой ткани (инструмент для навыка «Специалиста по выживанию»), трубка.*

ЗАДАНИЕ
АКТ МИЛОСЕРДИЯ

Задание «Акт милосердия» воссоздаёт события, описанные в серии комиксов «Мышиная Стража» из цикла «Зима 1152». Патрулю поручено добраться до Подъельника, получить там лекарства, а затем вернуться обратно в Локхэйвен. Один из стражей, по имени Рэнд, сильно болен и может умереть. Ему срочно нужна медицинская помощь.

Формирование патруля

Вы собираетесь на опасное *зимнее задание*. Кензи, Саксон, Лиам, Сейди и Келанав вызвались добровольцами. Игроки могут выбрать любых из пяти или взять всех сразу. Помните, что *задание* крайне опасное.

Пролог

Если вы уже играли до этого вместе, игроки могут рассказать *пролог* в соответствии с обычными правилами. Если вы собрались впервые, кто-нибудь из игроков может коротко пересказать остальным события комиксов «Мышиная Стража» из цикла «Осень 1152», которые привели к сегодняшнему *заданию*. Не забудьте напомнить о том, что Рэнд был тяжело ранен во время сражения с Полночью.

Объявление задания

Гвендолин просит Кензи и Келанава зайти в комнату для совещаний, ведущий обращается к игрокам от её лица: «Мне нужны добровольцы, которых я смогу отправить в Подъельник за лекарствами. Ранение Рэнда оказалось слишком серьёзным. Долго он не протянет. Если не принести лекарство в течение недели, он погибнет».

Запись целей

В *шаблонах* каждого из персонажей патруля уже записаны подходящие для этого *задания Цели*. Если же вы решите использовать других персонажей, их *Цели* нужно переписать таким образом, чтобы они соответствовали текущему *заданию*.

Из чего состоит задание

Это *задание* включает в себя преодоление *сложного препятствия*, состоящего из двух частей: нужно быстро добраться до Подъельника (требуется *проверка навыка* «Следопыт»), а там срочно найти необходимые

* Келанав официально не является капитаном Стражи, но его опыт примерно соответствует такому рангу.

** Чёрная Секира: +2у к результату успешной *Атаки*. -2К при *проверке Защиты* или *Финта*. Это *оружие* может считаться подходящим *снаряжением* для помощи при *проверках навыка «Знаток зверей»*. Из-за размеров и веса секиры тот, кто орудует этим *оружием* в *схватке* или на *войне*, считается на один *уровень* выше в «Природном порядке». В случае, если владелец Секиры является частью *команды* в *конфликте*, все члены команды считаются на один уровень выше в «Природном порядке», когда выбирают цель *конфликта* для своей команды.

лекарства (требуется *проверка навыка «Переговорщик»*). Возвращение патруля в Локхэйвен должно быть сопряжено с *конфликтом (путешествие)*.

Ход ведущего

Ход ведущего начинается с того, что патруль быстро двигается в сторону Подъельника в сильный снегопад. Стражи должны добраться туда как можно скорее и провести переговоры с правителем города. Затем им следует незамедлительно отправляться в обратный путь. Нельзя терять ни минуты!

Дорога на Подъельник

Найти дорогу к Подъельнику можно, проведя *проверку навыка «Следопыт»*. *Факторами*, определяющими *сложность препятствия* при такой *проверке*, являются долгое путешествие (3), хорошо известный маршрут (1) и снегопад (1). Так что общая *сложность препятствия* будет равна 5.

Если игроки не пройдут *проверку навыка «Следопыт»*, можно применить ко всем персонажам *состояния «Голодный/Испытывающий жажду»* или *«Усталый»*. Или же использовать промашку игроков, чтобы применить *сюжетный поворот* и ввести в игру *угрозу* в виде рогатого филина. Если хотите следовать сюжету комикса, вводите филина в игру. Дайте игрокам понять, что за их персонажами началась охота, но не рассказывайте, что за *зверь* им угрожает. Когда же персонажи игроков устре-

мятся к Подъельнику, чтобы спастись, опишите, как впереди, на ветку дерева вспархивает филин, и ждёт, когда патруль сам прибежит к нему прямо в когтистые лапы. Для разрешения ситуации можно использовать *конфликт* (*схватка со зверем*) или провести *встречную проверку*. Сейчас лучше использовать второй вариант. Ведь в комиксе Сэйди смогла отогнать чудовище в одиночку.

Переговоры с правителем

По прибытии в Подъельник персонажам игроков стоит лишь обмолвиться о том, что они стражи, и правитель города сам выйдет к ним, чтобы поговорить. Во время разговора используйте *встречную проверку навыка «Переговорщик»* против *способности «Воля»* правителя, чтобы убедить его отдать несколько из его драгоценных медицинских эликсиров. Если игроки не пройдут проверку, они получат нужные эликсиры, а также какое-нибудь из двух *состояний «Разозлённый»* или *«Усталый»*.

В Подъельнике нельзя оставаться долго. Как только персонажи получат эликсир, патруль должен незамедлительно выступить в обратный путь. Поэтому, когда патруль оказывается в городе, *Ход игроков* не наступает, а продолжается *Ход ведущего*. Соответственно, игроки не могут использовать для *восстановления* от *состояний бесплатные проверки*, а *проверочные очки* могут использовать только по правилам *Хода ведущего*.

Обратный путь

Первым препятствием на пути из Подъельника в Локхэйвен должны стать суровые зимние условия. На обратном пути стражи должны начать *конфликт* (*путешествие*) с *зимней погодой* (*рейтинг* которой 7). Ведущий выступит в *конфликте* на стороне *зимы*. Его *цель конфликта*: «Не дать патрулю добраться до Локхэйвена в срок, чтобы спасти Рэнда». Зима будет замедлять путешественников, используя снег, лёд и холод.

Если зима одержит в *конфликте* верх без возможности *компромисса*, судьба Рэнда будет предрешена. Он умрёт от своей раны, не дождавшись помощи. Если же игроки проиграют *конфликт*, но при этом добьются хоть какого-то *компромисса*, будет считаться, что их персонажи не застряли в пути, а преодолели некоторое расстояние до Локхэйвена и продолжают движение. В этом случае ведущему следует сообщить, что на пути патруля возникло новое *препятствие*. Чем сильнее мыши *снизят диспозицию зимы* по результатам *конфликта* (*путешествие*), чем большего *компромисса* они добьются при своём проигрыше, тем легче должно быть новое *препятствие* ведущего.

Если *зима* выиграет *конфликт* (*путешествие*) с *разумным компромиссом*, в результате *путешествия* мыши недалеко продвинутся в сторону Локхэйвена. В таком случае *препятствием* на их пути может стать новое появление рогатого

филина или отклонение от маршрута движения. Во втором случае мыши заблудятся и провалятся в туннели Тёмного Вереска, что будет грозить им ещё большей опасностью и может ещё сильнее замедлить их на пути в Локхэйвен.

Если *зима* выиграет *конфликт* (*путешествие*) с *приемлемым компромиссом*, в результате *путешествия* мыши окажутся на полпути к Локхэйвену. При этом *препятствие* на их пути будет, но не такое серьёзное, как в случае *разумного компромисса зимы*.

Если *зима* выиграет *конфликт* (*путешествие*) с *вынужденным компромиссом*, в результате путешествия мыши окажутся совсем рядом с Локхэйвеном. В этом случае не стоит ставить на их пути новых *препятствий*. Можно закончить *Ход ведущего* и начать *Ход игроков*, во время которого персонажи смогут преодолеть остаток пути, потратив имеющиеся у них *бесплатные проверки* и *проверочные баллы*.

Если стражи выиграют *конфликт* (*путешествие*) без возможности *компромисса* для *зимы*, они дойдут прямиком до Локхэйвена.

Если стражи выиграют *конфликт* (*путешествие*) с *разумным компромиссом*, ведущий может разделить патруль, как если бы мыши заблудились в ненастье (в комиксе патруль разделился, и часть стражей попала в туннели Тёмного Вереска, пока другие продолжили путь к Локхэйвену).

Если мыши победят в *конфликте* (*путешествие*) с *приемлемым компромиссом*, вводите в игру рогатого филина и начинайте *схватку со зверем*.

Если же стражи выиграют в *конфликте* (*путешествие*) с *вынужденным компромиссом*, последствия такой «победы» должны быть для них крайне неприятными. Можно объединить предложенные ранее ситуации в одну: патруль может разделиться из-за ненастья, и часть стражей прова-

лится в туннели Тёмного Вереска, а другая часть вступит в *схватку* с рогатым филином. Другим результатом *вынужденного компромисса* может стать несчастье с одним из стражей, который не сможет пережить путешествие в зимнюю стужу и погибнет от холода и ненастья, пожертвовав собой ради спасения Рэнда.

Второстепенные персонажи задания

Правитель Подъельника

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Переговорщик 4, Торгаш 5.*

ЗНАНИЯ: *Знания о зерне.*

ЧЕРТЫ: *Хитрый (1).*

Большой рогатый филин

Очень опасные хищники, которые охотятся на мышей, кроликов, скунсов, дикобразов, змей и даже других птиц.

Хотя их рога можно принять за уши, на самом деле они не являются ни тем, ни другим, а просто украшением из перьев. Тем не менее рогатые филины имеют отменный слух. Эти птицы выходят на охоту круглый год. Своих гнёзд они не строят, а захватывают гнёзда воронов и ястребов.

Природа (большой рогатый филин) 8

Природные особенности: Летание, Нападение с высоты, Отличный слух, Охота.

«Оружие» филина

Когти: +1у к результату успешной *Атаки*.
Тихие крылья: +1К при проверке *Манёвра*; +1у к результату успешного *Манёвра*.

Ход игроков

Передайте бразды правления игрокам после того, как закончится конфликт (путешествие)

и будут выполнены условия *компромисса* (возникнут и будут преодолены *препятствия*). Желательно, чтобы *Ход игроков* начался, пока они ещё находятся в диких местах между городами. Обставьте дело так, чтобы им пришлось выбирать, на что потратить свои *бесплатные проверки* и *проверочные баллы* (персонажи игроков могут сразу же поспешить в Локхэйвен или вначале попытаться *восстановиться* от *состояний*).

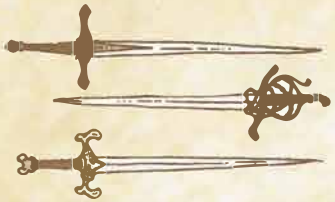
Конец игровой сессии

Можно закончить *игровую сессию*, когда окончательная судьба Рэнда ещё не будет решена.

Если вы знакомы с комиксом, то вам известно, что в нём *задание* стало развиваться совсем не по плану: патруль разделился, и в результате все стражи едва не погибли, а Келанав заплатил страшную цену. Потому ведущему не следует колебаться в случае *компромиссов*. В духе комикса он должен предлагать острые сюжетные повороты.

Продолжение приключений

Игровая сессия должна завершиться по обычным правилам после окончания *Хода игроков*. Возможно, в её конце патруль всё ещё будет продолжать свой путь через *дикую местность*. Тогда следующая *игровая сессия* для каждого из стражей должна начаться там же, где он находился в конце предыдущей. Новая *Цель* каждого стража может быть связана с исследованием туннелей Тёмного Вереска, победой над филином или чем-то, что случилось с ним в прошлый раз и о чём никто даже не мог подумать в начале обратного пути.



БОБРОВАЯ ПЛОТИНА
ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Даин

Даин — старший в патруле. Вместе со своим близким другом Квентином он служит в Страже во имя разума и закона.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1127 (26)*

ДОМ: *Подъельник*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*

РАНГ: *патрульный*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *белый*

РОДИТЕЛИ: *Дэймон и Дара*

МАСТЕР: *Дэрроу Насекомовод*

НАСТАВНИК: *Конрад*

ВРАГ: *Тук Разбойник*

ДРУГ: *Кензи*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ:
Разум помогает совершать правильные поступки.

ЦЕЛЬ: *Я должен сделать так, чтобы жители Одинокой Сосны не пострадали.*

ИНСТИНКТ: *Ранним утром проверяет погоду.*

НАВЫКИ: *Архивариус 2, Боец 3, Знаток зверей 3*, Инструктор 2**, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 4*, Насекомовод 2, Охотник 3, Переговорщик 2, Повар 2, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 3.*

ЗНАНИЯ:
знания о снежном покрове, знания о совах и филинах.

ЧЕРТЫ: *Метеочувствительный (1), Рациональный (1), Стойкий (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *меч, лира, очки, накидка.*

* За прошедший год Даин повысил *рейтинг навыков «Знаток зверей»* и *«Наблюдатель за погодой»*.

** У Даина появился новый *навык «Инструктор»*.

Квентин

Для Квентина прошлый год выдался трудным. Когда он пытался изготовить отвар для разметки Границы, он нечаянно пролил его на себя, из-за чего у него появился мускусный запах, как у ласки. Похоже, что от этого запаха теперь ему не избавиться.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1124 (29)*
ДОМ: *Подъельник*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *янтарный*
РАНГ: *патрульный*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *огненно-красный*

РОДИТЕЛИ: *Фон Роды*
МАСТЕР: *Конард Картограф*
НАСТАВНИК: *Джулиан Разведчик*
ВРАГ: *Фирбин из Подъельника*
ДРУГ: *Маркус, страж*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	6	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Чтобы принести Страже пользу, надо много знать.*

ЦЕЛЬ: *Я спасу Одинокую Сосну от затопления.*

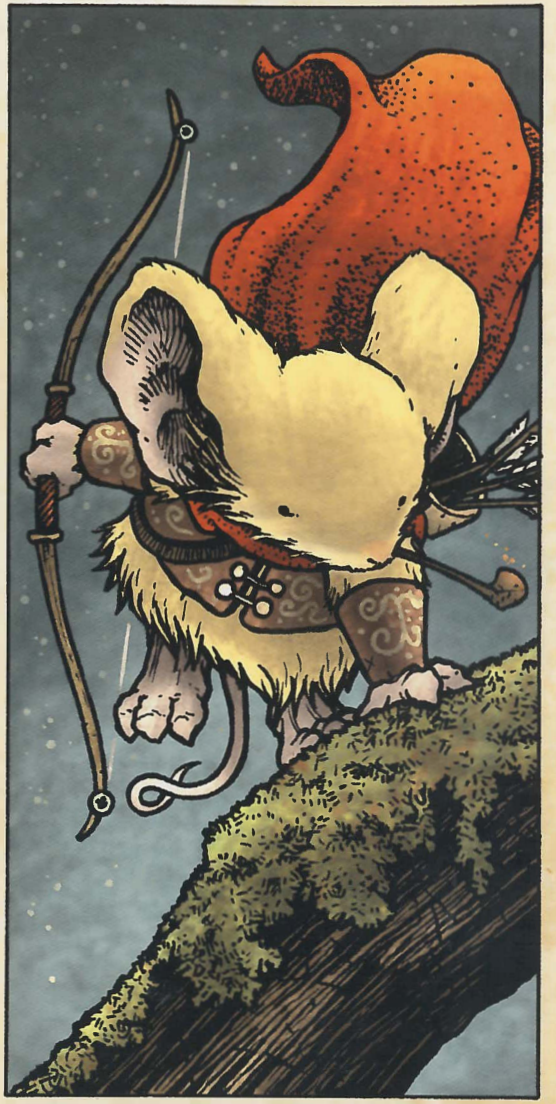
ИНСТИНКТ: *Всегда составляет карты новых мест, по которым проходит его патруль.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Инструктор 4, Картограф 3, Лекарь 2, Манипулятор 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Повар 2, Разведчик 2, Учёный 3*, Следопыт 2, Специалист по выживанию 3*.*

ЗНАНИЯ: *знания о дожде, знания о тупицах.*

ЧЕРТЫ: *Дотошный (1), Мускусный запах (1), Тихий (1), рабрый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *лук и колчан, трубка, бумага, чернила и перья, лёгкая броня.*



* За прошедший год Квентин повысила *рейтинг навыков «Учёный»* и *«Специалист по выживанию»*.

Байрон

«Золотое сердце» Байрона подверглось множеству испытаний в прошлом году. Ради Стражи и спасения своих соратников ему пришлось пытать и убить ласку-шпиона. Произошедшее сделало его ещё более бдительным и заботливым по отношению к товарищам.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1130 (23)*	**РОДИТЕЛИ:** *Ма и Па Твиствуды*
ДОМ: *Моховяз*	**МАСТЕР:** *Ферис Плотник*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*	**НАСТАВНИКИ:** *Гэвин*
РАНГ: *страж*	**ВРАГ:** *Пауль, страж*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *ярко-жёлтый*	**ДРУГ:** *Тук Разбойник*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	5		

УБЕЖДЕНИЕ:
Я прославлю Мышиную Стражу добрыми делами!

ЦЕЛЬ: *Я сделаю всё, чтобы мои товарищи не пострадали при выполнении этого задания.*

ИНСТИНКТ: *Всегда предугадывает потребности и замыслы лидера патруля.*

НАВЫКИ: *Боец 5*, Манипулятор 3*, Охотник 3, Плотник 4, Разведчик 2, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Торгаш 2.*

ЗНАНИЯ: *знания о правителях поселений.*

ЧЕРТЫ: *Бдительный (1), Отзывчивый (2)*, Защитник (1)**.*

СНАРЯЖЕНИЕ: *алебарда, нож для резьбы по дереву.*

* За прошедший год Байрон повысила *рейтинг навыков «Боец» и «Манипулятор»* и развил *черту «Отзывчивый»*.

** Также он лишился *черты «Щедрый»*, вместо которой получил *черту «Защитник»*.

Робин

Робин заслужил повышение и плащ за усердие, проявленное в прошлогоднем патрулировании. Квентин, наставник Робина, решил, что плащ Робина должен быть оранжевым, что отразит теплоту его характера и его щедрость.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1135 (18)*
ДОМ: *Древоград*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *светло-коричневый*
РАНГ: *страж***
ЦВЕТ ПЛАЩА: *оранжевый***

РОДИТЕЛИ: *Кем и Брам*
МАСТЕР: *Вернон Ткач*
НАСТАВНИК: *Квентин*
ВРАГ: *Том, лидер патруля*
ДРУГ: *Курран*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	2	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	6		

УБЕЖДЕНИЕ: *Я должен стать воплощением идеалов Стражи.*

ЦЕЛЬ: *На этом задании я покажу, чего я стою.*

ИНСТИНКТ: *Постоянно мастерит что-то полезное в свободное время.*

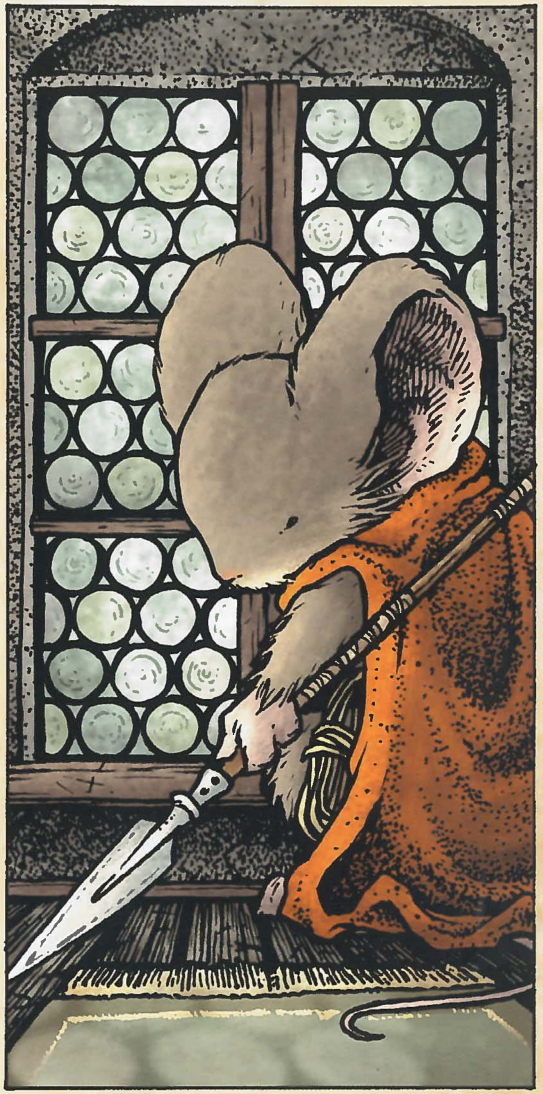
НАВЫКИ: *Боец 3*, Картограф 2, Кузнец 2, Наблюдатель за погодой 2, Оратор 2, Плотник 2, Разведчик 3*, Разнорабочий 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2.*

ЗНАНИЯ: *знание Сказаний о Страже.*

ЧЕРТЫ: *Бесстрашный (1), Золотые лапы (1), Щедрый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *копьё, швейные принадлежности, инструмент каменщика и верёвка, пояс.*

* За прошедший год Робин повысил *рейтинг навыков «Боец» и «Разведчик».*



** Робин был повышен до ранга страж и получил плащ.

ЗАДАНИЕ БОБРОВАЯ ПЛОТИНА

В *задании* «Бобровая плотина» участвует патруль из четырёх стражей: Даин, Квентин, Байрон и Робин. За прошлый год эта четвёрка улучшила свои *навыки* и получила новые *черты*. Сейчас все они не такие, как прежде.

Прошлой *осенью* на реке севернее Одинокой Сосны бобры возвели плотину, а на получившейся запруде соорудили себе хатку. Никто не обратил на это большого внимания. Уровень воды в реке тогда был низкий, а бобровая запруда — маленькой. Скорее, это событие вызвало любопытство мышей, а не беспокойство.

Но вот наступила *весна*, стремительно начал таять снег, а запруда стала увеличиваться в размерах. Если плотина прорвётся, скопившаяся в запруде вода может затопить Одинокую Сосну.

Формирование патруля

На это *весеннее задание* можно отправить патруль прямо из Локхэйвена или можно сделать это *задание* частью *долгого задания* патруля, уже отправленного по каким-нибудь другим делам.

Объявление задания

Задание может дать лично Гвендолин или, если патруль находится недалеко от Одинокой Сосны, то мэр этого города сам пришлёт кого-нибудь к стражам, чтобы просить о помощи.

Запись целей

Цель *задания* — спасти город, разобравшись с «бобровой проблемой». Как минимум один игрок должен вписать в *бланк* персонажа эту *Цель*. Остальные игроки выбирают *Цели* на своё усмотрение.

Из чего состоит задание

Это *задание* связано с двумя *угрозами* (*мышами* и *зверями*), разобраться с которыми можно, преодолев два *трудных препятствия* (по одному на каждую *угрозу*). Первое *трудное препятствие* будет связано со спасением мышиного города от затопления. Второе *трудное препятствие* будет связано с борьбой против бобров и их плотины. Вначале нужно решить проблему затопления города, чтобы он не был разрушен наводнением.

Ход ведущего

Задание начинается, когда патруль прибывает в Одинокую Сосну. К стражам сразу же обращается мэр, который умоляет их спасти город. Он говорит, что горожане в панике и его никто не слушает.

Паводки

Вода прибывает. Горожане в панике. Чтобы спасти город, стражи должны действовать быстро.

Прежде чем приступать к работе по спасению города, нужно успокоить и организовать население. Чтобы сделать это, игрокам надо провести *встречную проверку навыка* «*Оратор*» одного из стражей против *способности* «*Воля*» 4 горожан.

Если *проверка пройдена*, патруль смог организовать жителей в две группы разнорабочих. Каждая группа может оказать помощь при выполнении только одной задачи. Группа даёт один вспомогательный кубик при проверке.

Организовав мышей, патруль приступает к борьбе с паводком (копает отводные траншеи, создаёт преграды для воды из мешков с песком и тому подобное). При создании каждого препятствия на пути стихии игроки должны проводить *встречную проверку навыка «Разнорабочий»* или «Учёный» кого-то из стражей против *рейтинга весенней погоды* 6.

В результате этих *проверок* ведущий может измотать стражей. За каждую *не-*

пройденную проверку персонажам следует присваивать *состояние*, описывая, как они сбиваются с ног в попытках спасти город, после чего вводить в игру новое *препятствие*, которое им предстоит преодолеть.

Как вариант, можно сообщить, что из-за того, что игроки *не прошли* какую-то из *проверок* или сразу несколько *проверок* подряд, стражам не удалось предотвратить затопление города. Теперь город в воде, а горожане плавают по улицам, вцепившись в свои пожитки. Такой поворот истории поможет стражам убедить местных жителей вступить в борьбу с бобрами.

Если же будет *не пройдена проверка* по организации мышей для борьбы с паводком, ведущий может использовать *сюжетный поворот*, чтобы ввести в историю Тука, врага Даина. Тук — это разбойник. Он и его банда воспользуются творящимся в городе хаосом, чтобы поживиться чужим добром.

Бобры

К востоку от Одинокой Сосны протекает ручей, который вытекает из Травяного Озера и впадает в залив. В конце прошлого года бобры построили на этом ручье плотину, перегородив его, а в центре получившейся запруды возвели свою бобровую хатку.

Чтобы разрушить плотину, нужно начать *конфликт* с использованием *навыка «Учёный»*. Для определения *стартовой дис-*

позиции команды игроков её капитан должен бросить количество кубиков, равное сумме *рейтингов* его *навыка* «Учёный» и *способности* «Воля» (плюс любые подходящие *бонусы*). При совершении *действий* во время *конфликта* используйте *проверки* следующих *способностей* и *навыков*: при *Атаке* или *Финте* проверяйте навык «Учёный», при *Защите* – навык «Разнорабочий», а при *Манёвре* – навык «Плотник».

В *конфликте* ведущий будет выступать на стороне бобров и разрушаемой мышами плотины. При совершении бобрами действий по защите плотины он будет использовать их *способность* «Природа» 7, а если мышам удастся отогнать бобров, то при попытках мышей разрушить плотину будет использовать *рейтинг весенней погоды* 6.

Когда мыши попытаются разрушить плотину, бобры выступят на её защиту. Они не станут драться с мышами, но будут восстанавливать плотину, если в её конструкции появятся бреши. В хатке живут два бобра. Они будут работать в команде, помогая друг другу. Потому при совершении бобрами *действий* во время *конфликта* ведущий будет бросать семь кубиков плюс ещё один (за помощь второго бобра).

Если же стражи решат сначала прогнать бобров, а уже после заняться плотиной, игрокам будет нужно начать *конфликт* (*схватка со зверем*). Как бы ни закончилась эта *схватка*, после неё мышам всё ещё будет нужно разрушить бобровую плотину, применив *конфликт* с использованием *навыка* «Учёный».

По сравнению с мышами, бобры считаются крупными *зверями*. Они на два уровня выше мышей в «Природном порядке». Сообразительный патруль может организовать жителей Одинокой Сосны, чтобы превратить *конфликт* с бобрами и разрушение их плотины в настоящую *войну*. Чтобы убедить жителей Одинокой Сосны начать *войну* с бобрами, стражи должны снова применить *навык* «Оратор» против *способности* «Воля» 4 горожан. В *войне целью конфликта* для бобров станет защита плотины. *Целью конфликта* для стражей, которые поведут в бой горожан, будет убийство бобров и разрушение плотины.

Выбор *типа конфликта* зависит от того, как игроки решат преодолевать препятствие в виде бобровой плотины. Если они не будут знать, как поступить после окончания борьбы с паводком, ведущий может им подсказать: «Надо что-то делать с бобрами и их плотиной. Вы, конечно, можете попытаться разрушить её сами, но это будет невероятно сложное дело для одного патруля. Есть предложения?»

В любом *конфликте целью* бобров будет сохранение плотины. Если они одержат верх, Одинокую Сосну либо полностью затопит, либо отрежет от окружающих земель разливом.

Второстепенные персонажи задания

Тук Разбойник

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	2	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Боец 4, Манипулятор 3, Разведчик 5.*

ЧЕРТЫ: *Непреклонный (1), Юный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *алебарда, лёгкая броня.*

Помимо Тука, в его банде состоят ещё шесть разбойников, вооружённых луками и копьями.

Разбойник

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	2	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Боец 4, Манипулятор 3, Разведчик 5.*

ЗНАНИЯ: *Знания о зерне.*

ЧЕРТЫ: *Непреклонный (1), Юный (1).*

Бобёр

Бобры — крупные грызуны с большими плоскими хвостами и плотной маслянистой шерстью. Они обитают в реках и озёрах, не конкурируя напрямую с мышами за источники пищи. Бобры питаются корой, зелёной листвой, водными растениями — всё это в изобилии можно найти на землях Территорий.

Бобры создают мышам проблемы, потому что валят деревья и делают из них плотины и бобровые хатки. Деревья, которые подтачивают бобры, могут быть домом для мышей или могут упасть на близлежащее мышиное поселение. Кроме того, бобровая плотина на реке может перекрыть приток воды, которая требуется для хозяйственных и производственных нужд мышам, живущим вниз по течению.

Бобры ведут активный образ жизни круглый год.

Природа (бобёр) 7

Природные особенности: Плавание, Подтачивание деревьев, Проделывание туннелей, Строительство.

Ход игроков

Ход игроков можно использовать для отдыха и *восстановления*. Стражи также могут попытаться помочь горожанам справиться с последствиями паводка. Заграждения из мешков с песком и отводные канавы всего лишь временная мера. Можно предложить эвакуировать население и помочь мышам перебраться на новое место. В этом случае патруль должен подыскать такое новое место для жителей Одинокой Сосны, в котором можно найти укрытие от ненастья, а также будет иметься доступ к пропитанию и питьевой воде. Или придётся вырыть настоящий канал, чтобы снизить уровень воды и направить её в сторону от города. Также может понадобиться провести восстановление города после его затопления, когда уровень воды спадёт.

Если в *Ход ведущего* в игру был введён Тук и его банда, тогда патрулю придётся разобраться с ним в *Ход игроков*. Разбойники наверняка захотят нажиться на несчастье других мышей и обогатиться за счёт пострадавших посредством воровства, похищения и требования выкупа или сеяния ещё большей паники.

Конец игровой сессии

Задание считается завершённым либо, когда патруль разрушит плотину и прогонит бобров, либо, когда бобры победят и отстоят свою плотину.

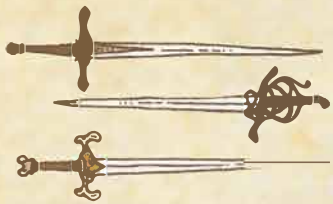
Первый вариант — это победа патруля. Второй вариант — катастрофа для Одинокой Сосны, так как этот мышиный город будет полностью разрушен.

Продолжение приключений

Если патруль одолеет бобров и спасёт Одинокую Сосну, стражи могут вернуться в Локхэйвен и отчитаться о проделанной работе или могут взяться за другое задание неподалёку от Одинокой Сосны. Если Тука не удалось поймать или убить во время задания по спасению города, можно начать следующее задание с того, что Тук со своей бандой нападёт на Свиль. Стражам придётся разделаться с ним прежде, чем приступать к выполнению нового задания.

Другой вариант развития событий можно построить вокруг прибытия в Одинокую Сосну ещё одного патруля, в котором состоят Том и Пауль, враги Байрона и Квентина. Новый патруль прибудет на помощь горожанам на лодках. Если бобров удалось прогнать, новый патруль попытается навести в городе свои порядки и начнёт командовать усталыми стражами из патруля Даина (ведь Том имеет ранг лидера патруля, а Даин — нет). Если же патруль Даина не справится с бобрами, Том станет критиковать его за неумелое руководство и некомпетентность. Затем Том попробует взять ситуацию в свои лапы, чтобы разрешить её по-своему. Он будет действовать методами, полностью противоположными методам игроков. Если игроки попробуют использовать науку, Том попытается начать с бобрами *войну*; если же игроки решат действовать военными методами, Том попытается применить научный подход.

Учитывая, что Пауль — враг Байрона, а Том — враг Робина, причин для *конфликта* патрулей может быть хоть отбавляй. В подобной ситуации первым препятствием на пути игроков во время следующего *задания* должно стать *препятствие*, связанное с мышами, а именно — действия Тома и его патруля.



ПРОБЛЕМЫ НА ГРАНИЦЕ
ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Сиена

Патруль под командованием Сиены получил приказ обновить участок Границы летом 1152 года. Выполняя *задание*, стражи наткнулись на Элимиса, патруль которого попал в засаду ласок и был захвачен в плен.

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1127 (25)*

ДОМ: *Подъельник*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *серый*

РАНГ: *лидер патруля*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *красно-оранжевый*

РОДИТЕЛИ: *Аргус и Лорелин*

МАСТЕР: *Фолькер Пчеловод*

НАСТАВНИК: *Одель*

ВРАГ: *Эрнст, квартирмейстер*

ДРУГ: *Кензи*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	6
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Не все земли Территорий принадлежат мышам – наше только то, что мы сможем защитить.*

ЦЕЛЬ: *Я должна восстановить Границу.*

ИНСТИНКТ: *Прежде, чем преодолеть препятствие попробует его обойти.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Знаток зверей 2, Инструктор 2, Наблюдатель за погодой 2, Оратор 2, Охотник 3, Переговорщик 3, Пчеловод 2, Разведчик 3, Следопыт 5, Специалист по выживанию 3, Стекольщик 2, Учёный 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о пчеловодстве, знания о фармацевтике*

ЧЕРТЫ: *Любопытная (1), Путешественница (1), Умная (1)*

СНАРЯЖЕНИЕ: *булава, ремень и горшочек меда*

Бастиан

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1119 (55)*

ДОМ: *Кремнержавь*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*

РАНГ: *патрульный*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *красный*

РОДИТЕЛИ: *Эллин и Маура*

МАСТЕР: *Кельвин Насекомовод*

НАСТАВНИК: *Хантер*

ВРАГ: *Гори (магистрат)*

ДРУГ: *Самюэль Печатник*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	3	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	4
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ:
Убийство хищников улучшает жизнь всем мышам.

ЦЕЛЬ: *Я восстановлю Границу, чтобы крупные хищники не проникали на Мышиные территории.*

ИНСТИНКТ:
Дважды прицелится, прежде чем выстрелить.

НАВЫКИ: *Босс 3, Военный 2, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 2, Насекомовод 3, Охотник 6, Переговорщик 2, Повар 2, Разведчик 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 2.*

ЗНАНИЯ: *знания о черепахах, знания о стрельбе из лука.*

ЧЕРТЫ: *Покрытый шрамами (1), Проворный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *лук и стрелы, меч, лёгкая броня и пояс.*

Дэлвин

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1113 (39)*

РОДИТЕЛИ: *Гэри и Нэнси*

ДОМ: *Кремнержавь*

МАСТЕР: *Маир Пекарь*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *тёмно-серый*

НАСТАВНИКИ: *Фаброн*

РАНГ: *патрульный*

ВРАГ: *Шейн собиратель*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *серый (из шерсти)*

ДРУГ: *Рэнд*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Соблюдение баланса между защитой и нападением позволит мышам сохранить независимость.*

ЦЕЛЬ: *Я должен убедить Сиену найти и уничтожить ласок, напавших на патруль.*

ИНСТИНКТ: *Всегда беспокоится о нуждах товарищей больше, чем о своих.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 2, Охотник 3, Пекарь 3, Переговорщик 2, Повар 3, Разведчик 2, Разнорабочий 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 4.*

ЗНАНИЯ: *знания о щитах, знания о травах.*

ЧЕРТЫ: *Решительный (1), Чёрствый (1), Щедрый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *меч, щит и пояс.*

Элимис

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1110 (42)*

РОДИТЕЛИ: *Кейтлин и Финиган*

ДОМ: *Песчаный Дом*

МАСТЕР: *Ройбин Писец*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *тёмно-коричневый*

НАСТАВНИКИ: *Ориана*

РАНГ: *лидер патруля*

ВРАГ: *Кларк Картограф*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *тёмно-фиолетовый*

ДРУГ: *Лейти, наблюдатель за погодой*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	3	РЕСУРСЫ	5
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ:
Любая мышь может быть опаснее любого хищника.

ЦЕЛЬ: *Я должен спасти мышей из моего патруля, попавших в лапы к ласкам.*

ИНСТИНКТ: *Старается держаться скрытно и наблюдать.*

НАВЫКИ: *Архивариус 3, Боец 3, Знаток зверей 2, Инструктор 2, Лекарь 4, Манипулятор 3, Наблюдатель за погодой 3, Охотник 3, Переговорщик 2, Разведчик 3, Следопыт 3, Специалист по выживанию 3.*

ЗНАНИЯ:
знания о ядах, знания о Границе, знания о камуфляже.

ЧЕРТЫ: *Лидер (1), Недоверчивый (1), Тихий (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *Меч, нож, пояс, лёгкая броня.*

ЗАДАНИЕ
ПРОБЛЕМЫ НА ГРАНИЦЕ

Патруль Сиены был отправлен на *задание* в разгар *лета*, чтобы обновить юго-западную часть Границы. Обычно Стража обновляет Границу *весной* и *осенью*. Однако с тех пор, как Папоротниковый Дол и Ясменниковая Роща пали в 1150 году, Гвендолин уделяет особое внимание этому участку Границы и желает удостовериться, что он в хорошем состоянии.

Формирование патруля

Патруль Сиены состоит из ветеранов: самой Сиены, Бастиана и Дэлвина. Элимис же не из этого патруля. В начале *задания* патруль из трёх стражей встречает его близ Границы. На патруль Элимиса напали ласки! Он присоединится к Сиене и её соратникам, чтобы помочь им выполнить *задание*, а также в надежде найти своих товарищей.

Если в игре участвует ведущий и два или три игрока, игроки выбирают себе *шаблоны персонажей* из патруля Сиены. Управление Элимисом берёт на себя ведущий. Если же в игре участвуют четыре игрока, каждый берет на себя управление одним из четырёх предложенных стражей.

Объявление задания

Гвендолин вызывает Сиену в свою комнату для совещаний, где сообщает ей, что направляет её и её патруль на Границу недалеко от Папоротникового Дола. На пути к Границе, в Подъельнике, Сиене и её патрулю необходимо получить бочонок пахучего отвара и затем выдвинуться к Границе.

Само *задание* начинается уже на Границе. Ведущий описывает игрокам путешествие патруля и получение отвара в Подъельнике. Пока что игрокам не надо совершать броски и преодолевать препятствия.

Ход ведущего

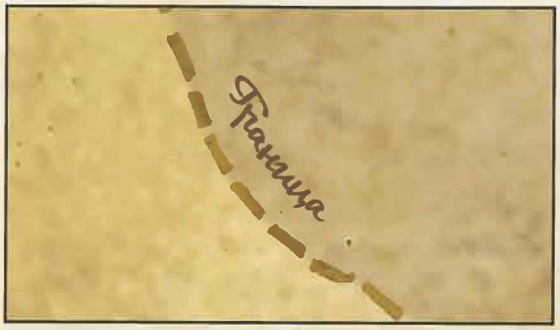
Ход ведущего начинается с того, что Сиена, Бастиан и Дэлвин прибывают на Границу недалеко от Папоротникового Дола. Бастиан и Дэлвин всю дорогу от Подъельника тащили бочонок с отваром и совсем выдохлись. Они хотят побыстрее закончить *задание*.

Когда стражи уже собирались приступить к разметке Границы, они увидели, что из подлеска к ним навстречу вышел пошатывающийся Элимис. Его патруль угодил в западню, которую устроили ласки. Элимис выглядит потерянным и одиноким. Ему явно нужна помощь.

Начните игру с этого момента. Пускай тот, кто управляет Элимисом, берёт инициативу в свои руки. Он должен убедительно сыграть эту волнующую сцену!

Выбор препятствия

В *Ход ведущего* игрокам предстоит справиться с двумя *препятствиями*. Одно из них связано с *дикой местностью* (обновление Границы), а второе – с *угрозой*, исходящей от *зверей* (новая ловушка, подготовленная ласками). Игроки могут при-



нять решение сначала обновить Границу, а затем выследить ласок, которые атаковали патруль Элимиса, или разобраться с препятствиями в обратном порядке.

Если игроки от лица своих персонажей стали спорить о том, что им делать сначала, а что потом, ведущий может предложить им разрешить дилемму, проведя *встречную проверку навыка «Переговорщик»* спорящих сторон.

Обновление Границы

Чтобы осуществить обновление Границы, проведите *обычную проверку навыка «Учёный»* против ПР 4. *Помощь* при проверке могут оказать игроки, чьи персонажи обладают *навыком «Разнорабочий»* или *знанием* о Границе. Персонаж с *навыком «Картограф»* может начертить карту, которую затем можно будет использовать в качестве инструмента или припаса.

Не раскрывайте игрокам то, что потребуется сделать, чтобы обновить Границу, пока они не решат, к какому из препятствий приступить сначала.

Если стражи *не пройдут проверку*, «наказание» будет зависеть от того, взялись они обновлять Границу сразу или после поиска ласок. В первом случае за *непройденную* проверку наложите на них *состояние «Усталый»* или *«Голодный/Испытывающий жажду»*, а во втором введите в игру Кларка Картографа, который является врагом Элимиса. Патруль нечаянно наткнётся на его лагерь как раз тогда, когда туда ворвутся ласки!

Охота на ласок

Сиена и Элимис не знают, что в этих местах орудует сразу две группы ласок-налётчиков. Одна захватила патруль Элимиса: Селу, Сарису и Аннику. Другая засела в засаде, чтобы подкараулить спасательный отряд стражей. Эта засада и есть второе *препятствие* на данном *задании*.

Если патруль ещё не использовал отвар для обновления Границы, второй отряд ласок подкараулит стражей и попытается отобрать бочонок с отваром, чтобы скрыться с ним, а затем передать его учёным-ласкам для изучения. Такая встреча патруля с ласками будет означать *конфликт* (*схватку* или *схватку со зверем*). *Целью конфликта* для ласок будет: «Украсть бочонок с отваром и сбежать».

Если же патруль приступит к поиску ласок после того, как обновит Границу, то ласки попытаются захватить стражей в плен.

У этих ласок нет Селы, Сарисы и Анники, но они знают, куда их увели другие ласки.

Главарь ласок-налётчиков

Имя: Альфочер

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	5	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	5
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Боец 5, Манипулятор 4, Оратор 4, Охотник 4, Разведчик 5, Следопыт 4.*

ЗНАНИЯ: *знания о колючих кустах.*

ЧЕРТЫ: *Хитрый (2), Чёрствый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *лук, изготовленный ласками; карта Мышиных Территорий.*

Ласки-налётчики

Имена: Мимочер, Фаночер и Гибекру.

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (ЛАСКА)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	5		

НАВЫКИ: *Боец 4, Манипулятор 3, Охотник 3, Разведчик 4.*

ЧЕРТЫ: *Хитрый (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *лёгкая броня, меч, пустой мешок.*

Природа ласок

Поведение ласок очень сильно отличается от мышиного. Ласкам не свойственно прятаться и пускаться в бегство. Им по душе обман, убийство, грабёж и злорадство. «*Природа*» этих существ описывается тремя следующими *природными особенностями*: *Агрессивность*, *Грабёж нор* и *Злорадство*.

Ход игроков

В *Ход игроков* у игроков есть много возможностей для продолжения приключений. Самая важная и сложная – помочь пропавшим мышам из патруля Элимиса. Их спасение должно произойти не в *Ход ведущего*. Эту задачу надо выполнить в *Ход игроков*, и игроки должны тратить на это *бесплатные проверки* или *проверочные баллы*.

Чтобы найти лагерь ласок, требуется провести *проверку навыка* «*Разведчик*» стражей против *способности* «*Природа*» главаря ласок-налётчиков 5 (*Грабёж нор*). Ласки прячутся в брошенной кроличьей норе. Они как раз

закончили пытать и допрашивать Селу и Сарису и теперь собираются их съесть. Игроки должны принять решение, как персонажи будут спасать своих соплеменников. Можно проникнуть внутрь тихо, используя природные особенности мышей, а затем хитростью освободить пленников. Или можно напасть на ласок в открытую. Или применить какую-нибудь другую тактику. Решать игрокам.

Как Села, так и Сариса имеют полный набор *состояний*: *«Голодный/Испытывающий жажду»*, *«Разозлённый»*, *«Усталый»*, *«Больной»* и *«Раненый»*. После спасения они будут без сознания, и о них надо будет позаботиться.

Анники с ними нет. Как и Элимису, ей удалось сбежать, но она в худшем состоянии. Она бродит в зарослях Тёмного Вереска, потерянная и одинокая. При допросе ласки станут утверждать, что убили её во время нападения. Но когда Села и Сариса придут в себя, они расскажут, что это неправда. Они вспомнят, что Аннике удалось сбежать. Чтобы отыскать её, игроки должны провести *проверку навыка «Следопыт»* одного из стражей против ПР 6. Анника заблудилась и бродит среди вереска. Её состояния *«Усталый»* и *«Раненый»*.

Ласки - похитители

В кроличьей норе пленников пытает отряд из четырёх ласок. Для них можно также использовать *шаблоны* главаря ласок-налётчиков и ласки-налётчика, указанные ранее. Главаря этих ласок зовут Гримта, а его подчинённых (его детей) – Хютан, Колтан и Рентан. В это время отряд ласок Альфачера по заданию Мунга ласки-шпиона сидит в засаде и поджидает спасательный отряд стражей.

Оба отряда ласок-налётчиков и Мунг собирают сведения для своего Туннельного Лорда Финбола Жестокого, который планирует совершить набеги на Подъельник, Доридар и Гилов Обет.

Конец игровой сессии

Когда все мыши из патруля Элимиса будут спасены, стражи могут поспешить в Локхэйвен, чтобы доложить о том, что с ними приключилось, и *восстановиться*. Чтобы вы-

браться с территории ласок в цивилизованные места, игрокам придётся провести проверку *навыка «Разведчик»* кого-то из персонажей против ПР 4 (если ранее при поиске лагеря ласок они *прошли проверку*) или против ПР 6 (если ранее, при поиске лагеря ласок они *не прошли проверку*). Как вариант, раненых можно отослать, а самим остаться, чтобы разобраться с грозящей от ласок бедой. Чтобы раненые добрались в Локхэйвен, *проверку* проводить не требуется, их судьба полностью зависит от ведущего.

Если у патруля не осталось бесплатных проверок и проверочных баллов, то следующий *Ход ведущего* начинается, когда мыши всё ещё находятся в Тёмном Вереске.

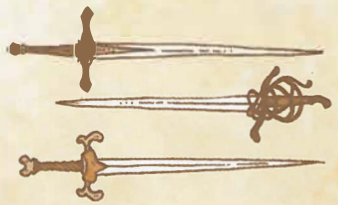
> ***Проверка перед проверками***
> На *Ход игроков* в этом *примере задания* придётся потратить не менее шести *проверочных баллов* и *бесплатных проверок*. Нужно найти лагерь ласок-налётчиков, организовать спасение, позаботиться о двух раненых, найти Аннику и вернуться домой.
>
> И это не считая того, что персонажам игроков самим может понадобиться *восстановиться* от состояний или сменить *снаряжение*. Это очень сложное *задание*.

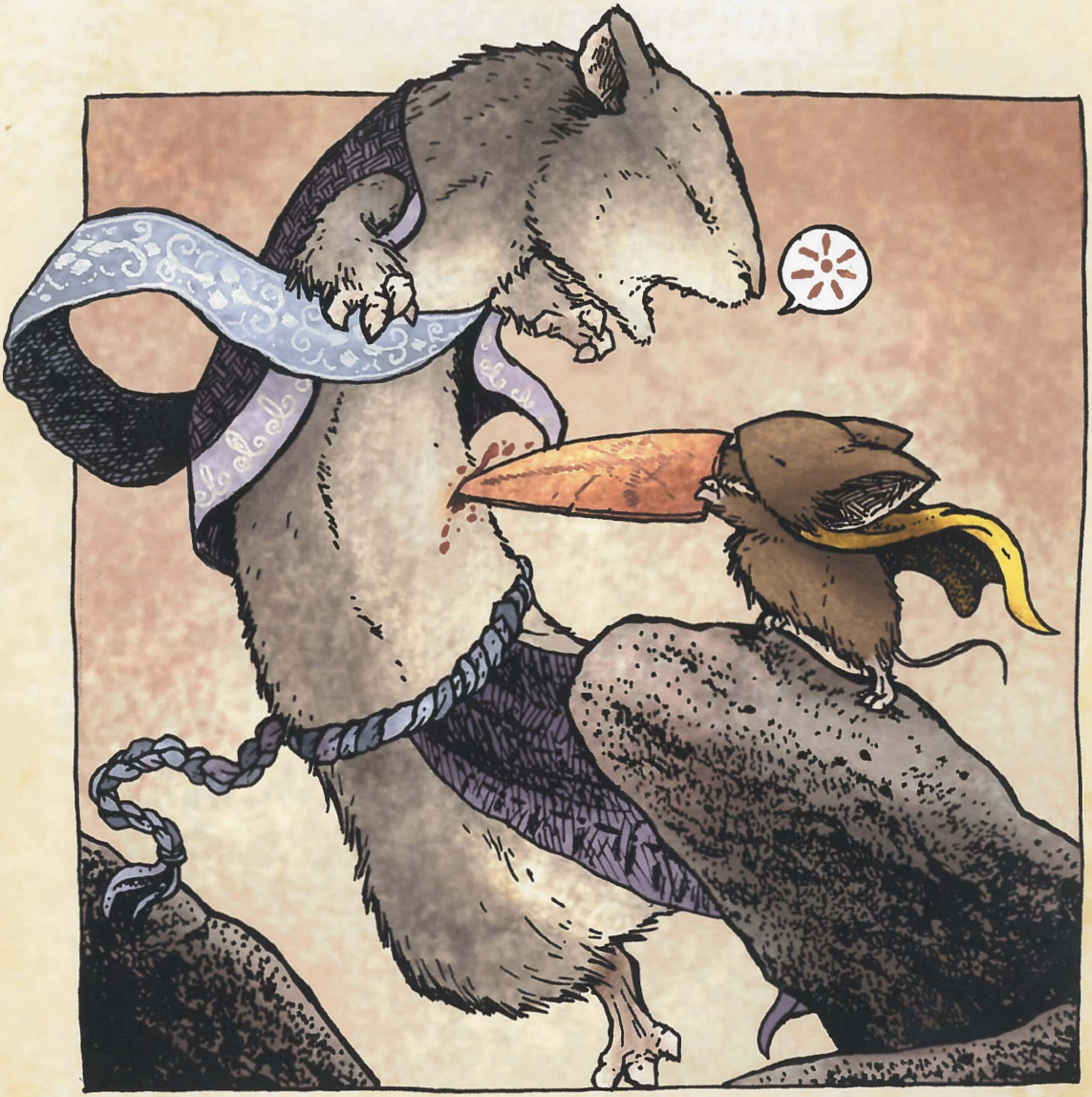
Продолжение приключений

У этого *задания* имеется много вариантов продолжения. Патруль со спасёнными мышами может потеряться в зарослях Тёмного Вереска, и стражам придётся искать оттуда выход во время нового *Хода ведущего*. Здесь у ведущего появится отличная возможность ввести в игру всяких чудовищных *зверей* или необычные *угрозы*, связанные с *дикой местностью*. В диких местах за Границей Мышиных Территорий обитает огромное множество диких *зверей*!

Также существует угроза, исходящая от Финбола Жестокого Туннельного Лорда ласок. Патруль может отправиться в Локхэйвен, чтобы сообщить о ней. Или может попробовать самостоятельно выследить его и разобраться с ним раз и навсегда. При втором варианте существует риск того, что, если стражи не справятся с этим Туннельным Лордом и погибнут, некому будет предупредить жителей Территорий о грозящей им опасности. В то же время есть и другая сторона этого вопроса: пока стражи будут медлить, собирая силы для отражения удара, Финбол Жестокий может нанести удар первым.

Также, если кто-то из патруля Элимиса ещё не найден, можно организовать полномасштабные поиски с привлечением жителей окрестных мышиных поселений. У этого задания большой потенциал, так как его можно растянуть на много *игровых сессий*.





Аннабель

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1098 (54)*

ДОМ: *Подъельник*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *серый*

РАНГ: *лидер патруля*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *лишайниковый зелёный*

РОДИТЕЛИ: *Гирван и Рошин*

МАСТЕР: *Лийа Пивовар*

НАСТАВНИК: *Мирна Лекарь*

ВРАГ: *Бойд Учёный*

ДРУГ: *Вевила Пчеловод*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	4
ВОЛЯ	5	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Погода и листья деревьев шепчут о многом, нужно просто слушать.*

ЦЕЛЬ: *Придумайте Цель о том, что нужно служить примером для своего патруля.*

ИНСТИНКТ: *Всегда проверяет встреченные цветы на предмет медицинского применения.*

НАВЫКИ: *Боец 2, Знаток зверей 3, Инструктор 3, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 4, Охотник 3, Переговорщик 3, Пивовар 2, Разведчик 2, Следопыт 3, Собиратель 2, Специалист по выживанию 3.*

ЗНАНИЯ: *знания о дожде, знания о цветах, знания о ручном труде.*

ЧЕРТЫ: *Рациональная (1), Острый слух (1), Метеочувствительная (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *посох, праща и камни, накидка и ремень.*

Финн

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1119 (33)*	**РОДИТЕЛИ:** *Барклай и Лорна*
ДОМ: *Древоград*	**МАСТЕР:** *Ленокс Оружейник*
ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*	**НАСТАВНИК:** *Валл, спец. по выживанию*
РАНГ: *патрульный*	**ВРАГ:** *Хамишь*
ЦВЕТ ПЛАЩА: *кукурузно-жёлтый*	**ДРУГ:** *Несса*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Лучше дружить, чем враждовать.*

ЦЕЛЬ: *Придумайте Цель о спасении или защите шахтёров или стражей патруля.*

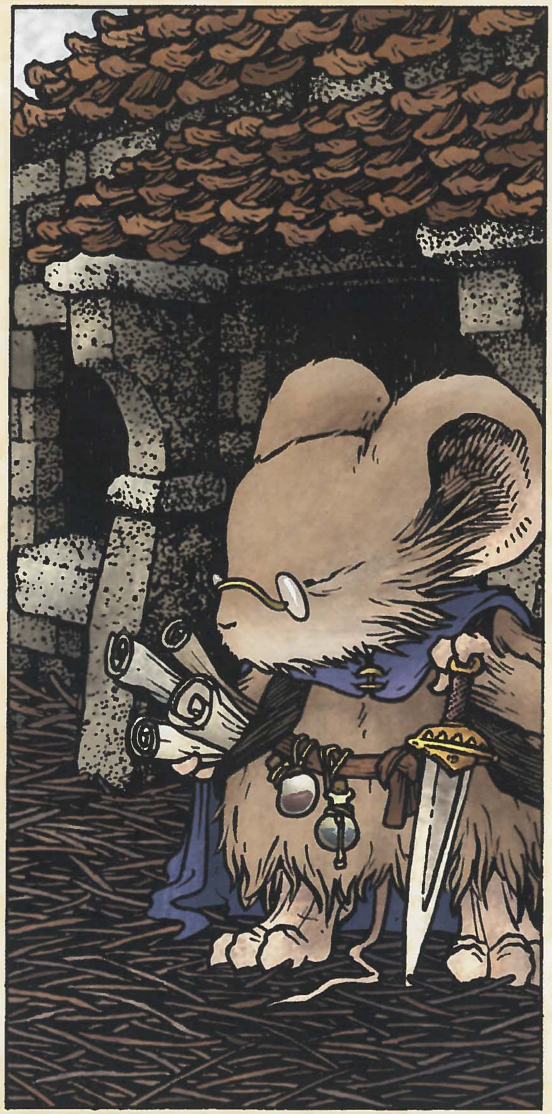
ИНСТИНКТ: *Всегда защищает слабых.*

НАВЫКИ: *Боец 4, Гончар 2, Лекарь 2, Мельник 2, Наблюдатель за погодой 2, Оружейник 2, Охотник 3, Переговорщик 2, Повар 2, Разведчик 2, Следопыт 2, Специалист по выживанию 4.*

ЗНАНИЯ: *знания о барсуках, знания о грибах.*

ЧЕРТЫ: *Золотые лапы (1), Щедрый (1), Невинный (1), Доверие Стражи (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *меч, перевязь для меча и лёгкая броня.*



Хаген

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1102 (50)*

ДОМ: *Чёрный Утёс*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *пепельно-коричневая*

РАНГ: *патрульный*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *индиго*

РОДИТЕЛИ: *Каэл и Фабия*

МАСТЕР: *Адэльмар Архивариус*

НАСТАВНИКИ: *Хольт Следопыт*

ВРАГ: *Чёрная Сэйбл*

ДРУГ: *Гэйдж*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	5	РЕСУРСЫ	3
ВОЛЯ	4	СВЯЗИ	3
ЗДОРОВЬЕ	4		

УБЕЖДЕНИЕ: *Периодически надо откладывать книги в сторону и получать реальный опыт.*

ЦЕЛЬ: *Придумайте Цель о поиске источника проблем в Меднолесье.*

ИНСТИНКТ: *Первым делом изучает городские архивы.*

НАВЫКИ: *Архивариус 3, Боец 3, Инструктор 2, Картограф 2, Лекарь 2, Наблюдатель за погодой 2, Оратор 2, Охотник 3, Повар 2, Разведчик 2, Следопыт 4, Специалист по выживанию 2.*

ЗНАНИЯ: *знания о картах, знания о правителях городов.*

ЧЕРТЫ: *Мудрый (1), Скептичный (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *короткий меч, очки, ремень, чернила и перья, свитки.*

Мерри

ГОД РОЖДЕНИЯ: *1134 (18)*

ДОМ: *Травоозёрье*

ЦВЕТ ШЁРСТКИ: *коричневый*

РАНГ: *страж*

ЦВЕТ ПЛАЩА: *лесной зелёный*

РОДИТЕЛИ: *Оак и Эбель*

МАСТЕР: *Тафт Насекомовод*

НАСТАВНИКИ: *Йель, Разведчица*

ВРАГ: *Малард Зелёный Капюшон*

ДРУГ: *Бартоломью*

СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ	СПОСОБНОСТИ	РЕЙТИНГ
ПРИРОДА (МЫШЬ)	4	РЕСУРСЫ	2
ВОЛЯ	3	СВЯЗИ	2
ЗДОРОВЬЕ	5		

УБЕЖДЕНИЕ: *Нет препятствия, которое невозможно преодолеть.*

ЦЕЛЬ: *Придумайте Цель о том, как провести патруль к нужному месту.*

ИНСТИНКТ: *Всегда высказывает предложения.*

НАВЫКИ: *Боец 3, Манипулятор 2, Насекомовод 3, Разведчик 5, Следопыт 3, Специалист по выживанию 2, Ткач 2, Торгаш 2.*

ЗНАНИЯ: *знания об озёрах.*

ЧЕРТЫ: *Проворный (1), Пылкий (1), Тихий (1).*

СНАРЯЖЕНИЕ: *Лук и колчан со стрелами, нож.*

ЗАДАНИЕ
ХАОС В МЕДНОЛЕСЬЕ

Ваших стражей отправили на простое *весеннее задание* недалеко от Меднолесья. Патруль провёл несколько дней, охраняя строителей заставы, которую мыши возводили внутри скальной породы, торчащей из земли в окрестностях Меднолесья. Сейчас строительство уже закончено. Первый страж, Броди, уже прибыл на заставу, заступил в караул и договорился о координации действий с патрулём.

Неожиданное задание

Этим утром стражи проснулись от того, что услышали, как что-то очень громко шуршало и копошилось в округе. Примерно через час на заставу прибежал мышонок и принялся просить стражей о помощи: «В шахтах случился обвал! Третья бригада шахтёров оказалась отрезана и не может выбраться! Скорее! Помогите!» Трей, так звали мышонка, проводил стражей в шахты, на место происшествия.

В шахтах

Карла, начальник смены, занимается организацией рабочих бригад. Всё вокруг: предметы и мыши – покрыто мелкой коричневой пылью. В воздухе повисло чувство тревоги. Как только стражи прибывают на место, весть об этом сразу разносится по шахте. Из толпы шахтёров раздаются приветственные возгласы. Многие шахтёры смотрят на стражей с надеждой. Карла сразу переходит к делу и обрисовывает сложившуюся ситуацию.

- Все мыши на месте, не хватает только тех, что были в «Корневой» шахте.
- «Красноглиняная» шахта не обрушилась, но в ней замечены признаки нестабильности породы. Она может обвалиться в любой момент.
- Вход в «Корневую» шахту завален камнями и щебнем. Некоторые шахтёры говорят, что слышали приглушённый стук, раздававшийся из-за обвала. Возможно, это выжившие подают сигналы о помощи.
- Если спуститься глубже в «Красноглиняную» шахту, в ней можно найти туннели, соединяющие её с «Корневой» шахтой. По ним можно будет добраться до «Корневой» шахты. Но нет уверенности, что эти туннели также не завалило.

Спор

В происходящем вокруг хаосе никто и не заметил, как на место прибыл Фирс, градоначальник Меднолесья, со своей свитой. Объявившись, он сразу же потребовал, чтобы стражи отправились в «Красноглиняную» шахту и, пройдя через неё, спасли шахтёров попавших в ловушку в «Корневой» шахте.

Начальник смены, Карла, высказался против этого плана. Он считает, что к спасению шахтёров надо подойти с осторожностью и лучше поскорее начать разбирать завал,

отрезавший «Корневую» шахту, а не спускаться в нестабильную «Красноглиняную» шахту.

Другие шахтёры также начали высказывать своё мнение по этому поводу. У каждого были свои идеи. Начался шум и гам. Все мыши пытались перекричать друг друга, и никто никого не слушал.

Очевидное решение – начать спасение сразу по двум направлениям: пока стражи будут искать проход, соединяющий «Красноглиняную» шахту с «Корневой», опытные шахтёры под командованием Карлы будут разбирать завал. Игроки также могут предложить свой вариант решения задачи по спасению заваленных шахтёров.

Ход ведущего

Перед игроками два пути решения проблемы. В первом случае стражам придётся отправиться глубоко в «Красноглиняную» шахту, чтобы попытаться найти проход, который выведет их в «Корневую» шахту за завалом. Во втором случае стражи могут помочь шахтёрам быстрее разобрать завал и никуда не ходить.

«Красноглиняная» шахта

Широкая и просторная шахта спускается в глубь горы под небольшим уклоном. Какое-то время шахтёры провожают стражей вниз, освещая им путь своими фонарями. С собой шахтёры несут различный инструмент: лопаты, кирки и верёвки. Скоро мыши достигают места, где

деревянные опоры и балки, подпирающие стены и потолок шахты, потрескались. Если эту часть шахты не укрепить, балки и сваи точно не выдержат давления горной породы и произойдёт обвал. Шахтёры остаются здесь для ремонта опор. Дальше со стражами пойдут только мышонок Трей и его жук. Эти двое проводят патруль глубже вниз по шахте.

Чтобы найти нужный проход, соединяющий «Красноглиняную» шахту с «Корневой», среди множества жарких и пыльных туннелей, нужно провести *проверку* нового *навыка «Шахтёр»* по правилу *«Новичкам везёт»* против ПР 3. Мышонок Трей окажет *помощь* +1К, так как у него есть *навык «Шахтёр»*.

Если эта *проверка* будет *не пройдена*, персонаж игрока, проводившего её, получит *состояние «Усталый»*, а остальные стражи – *состояние «Разозлённый»* (ведь очень тяжело находиться в замкнутом пространстве долгое время). Кроме того, если игроки *не пройдут* эту *проверку*, их персонажи также наткнутся на огромный провал посреди нужного туннеля, который придётся преодолеть, чтобы попасть в «Корневую» шахту. Так как преодоление такого провала будет означать карабканье по стене шахты, каждый игрок должен будет провести *проверку способности «Природа»* своего персонажа против ПР 4, чтобы перебраться на другую сторону.

Если кто-то один из игроков *не пройдёт проверку способности «Природа»*, его персонаж получит *состояние «Усталый»* или *«Голодный/Испытывающий жажду»*. Если же несколько игроков *не пройдут проверку способности «Природа»*, из провала начнут бить кипящие подземные воды, поэтому мышам придётся бросить идею преодоления этого провала и начать искать другой путь.

С другой стороны провала можно услышать голоса шахтёров, которые оказались заблокированы между завалом и кипящим подземным источником, бьющим из дыры в проходе.

«Корневая» шахта

В глубоко расположенной внутри скалы «Корневой» шахте необычайно тепло. Ка-

кое-то время шахтёры провожают стражей вниз, освещая им путь фонарями. С собой шахтёры несут различный инструмент: лопаты, кирки и верёвки. Вскоре мыши достигают места обрушения шахты. Шахтёры принимаются разбирать завал. Им требуется помощь стражей, чтобы дело пошло быстрее. Нужно провести *проверку навыка «Шахтёр»* кого-то из стражей против *препятствия* со *сложностью* ПР 4. Так как это новый *навык*, его *проверка* должна проводиться по *правилу «Новичкам везёт»*.

Если игроки *не пройдут* эту *проверку*, все их персонажи должны получить *состояние «Усталый»* или *«Раненый»*.

Если *проверка* была *не пройдена*, шахтёрам и стражам удастся расчистить в завале только небольшой узкий лаз. Чтобы туда протиснулся его страж, каждый игрок должен провести *проверку способности «Здоровье»* против ПР 4.

Шахтёры (почти) в безопасности!

В «Корневой» шахте трое шахтёров сидят, сбившись в кучу. Главный в бригаде шахтёров – Нэсбит. Филберт и Руффо – его подчинённые. Ещё один шахтёр, Глен, погиб под завалом. Пятый член бригады, Джиб, пропал.

Шахта находится в полном хаосе. Повсюду разбросаны сломанные инструменты и мёртвые жуки-носильщики, которых раздавило упавшими камнями. Быстро осмотрев шахту за завалом, стражи обнаруживают ещё один более широкий тоннель, которого нет на плане. Он проделан прямо в полу основного хода «Корневой» шахты и спускается глубоко вниз в тёмную толщу горы.

Царство Чёрного Зверя

В туннели шахт Меднолесья вломился звёздчатый крот. Его привлекли жуки, которых используют шахтёры, чтобы выносить добытую руду на поверхность.

Звёздчатый крот – отвратительное и ужасное создание с большими когтистыми лапами и потустороннего вида рылом, похожим на звезду. Хорошо, что он не питается мышами. Но ведь патруль об этом не знает!

Джиб забился в угол в ответвлении кротового туннеля. Если игроков отрезало от «Корневой» шахты кипящим подземным источником, в поисках обходного пути они забредают именно сюда. Крот находится неподалёку, но мыши его не интересуют. Хотя в начале крот принял Джиба за жука и сильно его потрепал, сейчас он от него уже отстал.

К сожалению, нападение крота оказало на Джиба сильное влияние. Он весь в слезах и постоянно бормочет о чёрном звере со звездой вместо морды. *Состояния* Джиба: *«Усталый»*, *«Раненый»* и *«Больной»*.

Звёздчатый крот

Эти звери живут под землёй и роют свои туннели недалеко от источников воды. В ос-

новном они питаются червями и насекомыми, изредка поедают мелкую рыбу. Наиболее активны *весной* и ранним *летом*. В общем, не представляют угрозы для мышей, однако периодически прокапывают туннели в мышиные норы и делают подкопы под мышиные фермы, где могут полакомиться жуками, которых выращивают мыши.

Природа (звёздчатый крот) 6

Природные особенности: Обострённые чувства, Охота на насекомых, Плавание, Проделывание туннелей.

«Оружие» звёздчатого крота

Когти для рытья: +1у к результату *успешной Атаки*.

Ход игроков

Когда патруль пробьётся сквозь первые *препятствия* (либо попадёт в «Корневую» шахту через проход с проломом и кипящим источником, либо доберётся туда обходным путём, либо проберётся сквозь завал), начинается *Ход игроков*.

Игроки должны использовать *бесплатные проверки* и *проверочные баллы*, чтобы сопроводить отрезанных шахтёров в безопасное место, найти Джиба и прогнать крота. Всё это сделать непросто.

Шахтёры сообщат, что здесь крота убивать нельзя, так как его останки могут привлечь к шахтам ненужное внимание падальщиков – ещё более крупных и опасных *зверей*. После того, как персонажи игроков разберутся с кротом, им также будет нужно завалить вход в его туннель и помочь с ремонтом шахты.

Когда найдёте Джиба, нужно позаботиться о его ранах (при помощи *навыка «Лекарь»*) или его нужно немедленно доставить на поверхность (для этого надо провести *проверку навыка «Разнорабочий»*).

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

**Окружающий мир всегда против нас, самых маленьких зверей.
Те, кого не замучает дождь, лёд и холод
скорее всего угодят в лапы хищника.**

— отрывок из «Мышиных панегирик Жизни» за авторством Ройбина Писца

Книга правил игры «Мышиная Стража» включает в себя всё требующиеся правила, а также множество примеров таблиц и терминов. Чтобы не запутаться в большом объёме информации, используйте данный алфавитный указатель для поиска нужных данных в книге.

В алфавитном указателе все слова, начинающиеся с одной буквы, находятся в отдельном разделе. Главы указываются следующим образом: МЫШИНАЯ СТРАЖА. Разделы глав, а также *способности*, *навыки* и *черты* записываются так: ВОССТАНОВЛЕНИЕ, ПРИРОДА, СТЕКОЛЬЩИК и БЕССТРАШНЫЙ. Подразделы записываются так: Подведение итогов. Части подразделов указываются вот так: Знания о конкретном звере.

Алфавитный указатель

+К/-К 13
24 навыка 251
Администратор 266
АДМИНИСТРАТОР 211
АКТ МИЛОСЕРДИЯ. ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 356
Алебарда 130
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 398
Аннабель 388
Армия поселения 201
АРХИВАРИУС 267
Архивариус 211
Атака (А) 113
Байрон 338, 370
Баллы личности и проверки без навыков 100
Барсук 223
Барсучье «оружие» 223
Бастиан 379
БДИТЕЛЬНЫЙ 291
БЕЗРАССУДНЫЙ 291
Белка-летяга 223
Бесплатная проверка 289
БЕССТРАШНЫЙ 291
БЛАНКИ ПЕРСОНАЖЕЙ 12
Бланки персонажей 80
Блеф 127
Бобёр 224, 375
Бобры 373
БОЕЦ 267
Болезнь 139, 145
Болота 183
БОЛЬШЕЛАПЫЙ 292
Большой рогатый филин 225, 365
Бонус родного города 261, 264
БОЯЗЛИВЫЙ 292
Броня для схватки 132
Бросить вызов патрулю, используя погоду, дикую местность, зверей и мышей 65
Броски и проверки 10
Булава 130
Быстрое восстановление (2 проверочных балла) 289
Быть «Рабочей лошадкой» 52
Быть «Самым ценным игроком» 52
Быть героем 63
ВДУМЧИВЫЙ 292
Ведущий записывает Убеждения, Инстинкты и отношения 56
ВЕРБОВКА 305
В центре внимания 11
В чём вы хорошо разбираетесь? 315
В чём персонаж талантлив от природы? 312
В шахтах 392
Весенние задачи и обязанности 153
Весенние праздники 155
Весенний дождь 151
Весенний снегопад 149
Весенняя гроза 152
Весенняя Звезда 155
Весенняя погода (6) 149
ВЕСНА 149
Виндзельм 198
Владыка ласок 220
Влияние на диспозицию 112
Внезапные паводки 158
Внешний вид 130
ВОДА ПОДНИМАЕТСЯ 63
ВОЕННЫЙ 268
Военный и учёный 243
Возвращение в Локхэйвен 172
Война 106, 119
Война 202
Война со зверем 243
Волк 225
Волчий Клык 198
ВОЛЧИЙ НЮХ 292
ВОЛЯ 259
Воля 30
Во́рон 225, 343
Воро́на 226
Восстание 202
Восстановительные работы 154
ВОССТАНОВЛЕНИЕ 142
Восстановление 77
Восстановление Природы 255
ВОТ КАК ВСЁ УСТРОЕНО 7
ВРАГ ИЛИ СОПЕРНИК 26
Враг, друг, мастер, наставник и родители 307
ВРЕМЕНА ГОДА 146
Временная прокачка черты (3 проверочных балла) 290
Время года 57
Встречные проверки 92
Второстепенные персонажи задания 333, 342, 352, 365, 375
Выберите две 62
ВЫБЕРИТЕ ИМЯ 320
Выберите оружие 132
ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ ПЛАЩА 322
ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ ШЁРСТКИ 321
ВЫБОР НАВЫКОВ 310
Выбор оружия 34
Выбор препятствия 382
Выбор типа конфликта 106
ВЫБОР ШАБЛОНА ПЕРСОНАЖА 306
Выдра 226
Вынужденный компромисс: Потеряны почти все очки диспозиции. 123
«Вырасти» из Убеждений 43
Высечено в камне 307
Высокая трава 183
ВЫСОКИЙ 292
Высокое место 129
Гальбрук 199
Гарольд Пивовар 353
Гвендолин 58
Гвендолин 210
Географические карты 128
Герой на передовой 125
Гилов Обет 199
Главарь ласок-налётчиков 384
ГЛАВНЫЕ ГОРОДА И ПОСЕЛЕНИЯ 186
ГОД РОЖДЕНИЯ 24
Год рождения 307
Голод и жажда 138, 143
Голос мыши 59
Голубая сойка 227
ГОНЧАР 268
Гончар 212
Граница 153
Граница 208
ГРАЦИОЗНЫЙ 292
Гриф-индейка 227
Грозовые ливни 157
Громила 212
Грязные уловки 127
Грязь 183
Гусь 228
Даин 336, 368

Два лидера в патруле 310
Два типа проверок 92
Действия 112
Действия абстрактны 113
Действия вопреки Инстинктам 49
Действовать в соответствии с Инстинктом 51
Действовать в соответствии с Природой 254
Действовать наперекор собственным Убеждениям 52
Действовать по своему Убеждению 51
Действовать против Природы 254
Действовать ради достижения Цели 51
Дефицит 204
Диапазон сложности препятствий 252
ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ 181
Дикая местность 61
Дикая местность 340
Дикая местность весной 153
Дикая местность зимой 168
Дикая местность летом 157
Дикая местность осенью 162
Дикая Страна 207
ДИКИЕ ЗВЕРИ 222
Дикобраз 228
Диспозиция времени года 111
Диспозиция зверей 111
ДЛИННОХВОСТЫЙ 293
ДОВЕРИЕ СТРАЖИ 293
Догадался! 303
Доказательство 129
Долгие задания и короткие ходы 74
ДОМ 24
Дополнительная проверка 93
Доридар 199
Дорога на Подъельник 362
Доставка почты 20
Доставка почты 154
ДОСТАВКА ПОЧТЫ. ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 336
Доставка сообщений 170
Достигать Цели 51
Достижение Целей 46
ДОТОШНЫЙ 293
Драки и прочее, чем можно заняться во врмя Хода игроков 77
Древоград 186, 310
ДРУГ ИЛИ СОЮЗНИК 25
Другие конфликты 121
Другое 107
Дружественные персонажи и проверки 266
Дэлвин 380
Дятел 228
ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ 241
Ездовые животные на войне 126
Енот 228
Если проверка не пройдена 140
Если торговец зерном пойман 86, 332
Жаба 229
Жабье «оружие» 229
ЖАВОРОНОК 293
Железнолесье 199
ЖИЗНЕННЫЙ ОПЫТ 312
Жизнь в пути 319
Жнец 212
Жуки 222
Жукопас 212
ЗА КУЛИСАМИ 102
ЗА ЧТО МЫ СРАЖАЕМСЯ 41
ЗАДАНИЕ 54
ЗАДАНИЕ АКТ МИЛОСЕРДИЯ 361
ЗАДАНИЕ БОБРОВАЯ ПЛОТИНА 372
ЗАДАНИЕ ДОСТАВКА ПОЧТНЫ 340
ЗАДАНИЕ НЕПРИЯТНОСТИ В ТРАВООЗЁРЬЕ 350
ЗАДАНИЕ ПОИСК ТОРГОВЦА ЗЕРНОМ 330
ЗАДАНИЕ ПРОБЛЕМЫ НА ГРАНИЦЕ 382
ЗАДАНИЕ ХАОС В МЕДНОЛЕСЬЕ 392
Задания 58
Задания и времена года 147
Задачи 58
ЗАДАЧИ СТРАЖИ 20
Заменить черту или избавиться от неё 175
Запись целей 84, 330, 361, 372
Запись Целей ведущим 61
ЗАПИСЬ ЦЕЛЕЙ ЗАДАНИЯ 60
Запугивание или обман 129
Засидки и камуфляжи 133
Засуха 157
Засуха и голод 205
Затруднить действия (1 проверочный балл) 288
Защита (3) 114
ЗАЩИТНИК 294
Заяц 229
Заячье «оружие» 229
Звёздчатый крот 230, 395
Звери 61
Звери весной 153
Звери зимой 169
Звери летом 158
Звери осенью 162
ЗДОРОВЬЕ 260
Здоровье 31
ЗИМА 167
Зимние задачи и обязанности 170
Зимние праздники 171
Зимняя погода (7) 167
ЗИМНЯЯ СЕССИЯ 171
Злость 138, 143
Змеиное «оружие» 230
Змея 230
Змея (змеиная природа 7) 87
ЗНАКОМСТВА 34
ЗНАНИЯ 32
ЗНАНИЯ 301
Знания делают тебя сильнее 97
Знания и помощь 99
Знания о Б 316
Знания о В 316
Знания о Г 316
Знания о Д 316
Знания о Е 316
Знания о З 316
Знания о К 316
Знания о конкретном звере 317
Знания о конкретном поселении 317
Знания о Л 316
Знания о М 316
Знания о Н 316
Знания о П 316
Знания о Р 316
Знания о С 316
Знания о Т 316
Знания о Х 317
Знания о Ш-Щ 317

Знания о Я 317
Знания об О 316
Знания об У 316
Знания об Э 317
ЗНАТОК ЗВЕРЕЙ 269
ЗОЛОТЫЕ ЛАПЫ 294
ЗОРКИЙ 294
Зябкий 199
И зверь, и враг 219
Играйте роли других персонажей во взаимоотношениях персонажей игроков с окружающими 79
Игровая сессия на целое время года 74
Игрок против игрока во время Хода ведущего 73
Игроки во время Хода ведущего 71
Из чего состоит задание 361, 372
Изменение Убеждения 43
Изменение Целей 48
ИЗМЕНЕНИЕ ШАБЛОНА 306
Изменить или усилить черту 174
Изменить черту или избавиться от черты 175
ИМЕЮЩИЕСЯ ЗНАНИЯ 315
Импорт и экспорт (Древоград) 186
Импорт и экспорт (Кремнержавь) 188
Импорт и экспорт (Локхэйвен) 190
Импорт и экспорт (Меднолесье) 191
Импорт и экспорт (Моховяз) 192
Импорт и экспорт (Песчаный дом) 194
Импорт и экспорт (Плющи) 194
Импорт и экспорт (Подъельник) 196
Импорт и экспорт (Порт-Сумах) 197
Импорт и экспорт (Сланцевая Нора) 197
Импорт и экспорт (Травоозёрье) 198
Импровизируйте 253
ИМЯ 24
Имя 306
ИНСТИНКТ 29, 48
Инстинкт 307
ИНСТИНКТЫ 323
ИНСТРУКТОР 269
Информация о зверях 241
Исполнение роли 10
Исполнение роли 94, 129
Использование Инстинктов 49
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОЛУЧЕННЫХ ПРОВЕРОЧНЫХ БАЛЛОВ 289
Использование Природы в качестве основы диспозиции 111
Использовать знания 303
Испытание Инстинктов 50
Испытание Убеждений 44
Испытания при достижении Целей 46
Истощение Ресурсов 263
Итого 314
Кайл 347
Каймановая черепаха 230, 353
Каймановая черепаха 350
КАК ВЫДАВАТЬ ЗАДАНИЕ 57
КАК ИГРАТЬ? 66
КАК ИГРАТЬ В РОЛЕВУЮ ИГРУ 9
Как использовать книгу 8
Как персонаж убеждает других сделать что-то или поверить ему? 312
Как помочь? 99
Как сильно вы хотите достичь Цели? 64
КАК ФОРМИРОВАТЬ ПАТРУЛЬ 55
Какой мастер-ремесленник учил персонажа в Локхэйвене? 313
Какой навык проверять? 119
Какую черту персонаж унаследовал от родителей? 319
Калогеро 199
Каменистая местность 185
КАМЕНЩИК 270
Каменщик 213
Камнекрепь 199
КАНОН 14
Капитан 309
Капитан городского ополчения 213
Капитан команды 108
Капитан ласок 220
Капитан Стражи 210
Капитаны стражи 59
Капитуляция 124
КАРТОГРАФ 270
Картограф 213
Карты 127
Квентин 337, 369
Келанав 360
Кензи 38, 326, 356
КЕНЗИ, САКСОН И ЛИАМ 37
Кленовая Гавань 199
КЛЯТВА СТРАЖА 19
Когда рейтинг равен 0 139
Койот 231
Количество времени, погода и ночное время суток 253
КОМАНДНАЯ РАБОТА 98
Командная работа во время конфликта 109
Комбинированное вооружение 125
КОМИКСЫ 14
Компромисс 122
Конец! 180
Конец игровой сессии 87, 334, 366, 376, 385.
Конец Хода ведущего 73
Контроль 10
КОНФЛИКТ 103
Конфликты 69
КОНЦЕПЦИЯ 308
Копьё 130
КОРАБЕЛ 271
Корабел 213
Корневал 200
«Корневая» шахта 394
Корректное поведение и обсуждение Целей 77
Краб 231
«Красноглиняная» шахта 393
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ МЫШИНОЙ СТРАЖИ 16
Кремнержавь 188, 310
КРЕПКИЙ 294
Крикливый зуёк 232
Крюк на верёвке 130
Кто проводит проверку? 91
КУБИКИ 13
КУЗНЕЦ 271
Кузнец 214
Куница 220
Купец 214
Лапа помощи 211
Лапа помощи 309
Ласка из сельского ополчения 219
Ласка-солдат 219
Ласка-шпион 219, 344

ЛАСКИ 219
Ласки-налётчики 384
Ласки-похитители 385
ЛЕКАРЬ 271
Лекарь 214
Лес 182
Лесные пожары 158
Лестер 352
Летающие ездовые животные или птицы 127
Летние дожди 157
Летние задачи и обязанности 159
Летние праздники 160
Летняя погода (4) 155
ЛЕТО 155
Летучая мышь 232
Лёгкая броня 132
Лёд 169
Лиам 40, 328, 358
ЛИДЕР 294
Лидер патруля 210, 309
Лидеры патруля 59
Лиса 232
Лисье «оружие» 233
Личность 36
ЛОКХЭЙВЕН 18
Локхэйвен 189, 311
Лоретта 342
Лосиное «оружие» 233
Лось 233
Лук 130
ЛЮБОПЫТНЫЙ 294
Лягушка 233
Лягушка-бык 233
Максимальный рейтинг Природы 0 258
Максимальный рейтинг Природы 7 259
Маленькая «У» 13
Манёвр (М) 115
МАНИПУЛЯТОР 272
Мартин 342
МАСТЕР 25
Мастер во время игры 25
Масфир 160
Меднолесье 190
Меднолесье 311
МЕЛКИЙ 294
МЕЛЬНИК 272
Мельник 214
МЕНЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ ГОРОДА И ПОСЕЛЕНИЯ 198
Мерри 391
Местные или знающие мыши 127
Местный проводник 128
МЕСТО РОЖДЕНИЯ 310
Метель 167
МЕТЕОЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ 294
Меч 130
Мечи, топоры и змеи 13
МЕШАТЬ СЕБЕ ЧЕРТАМИ 287
Мисс Фиалка 352
Мороз 164
Мороз и солнце 167
Морозный Йоль 171
Мортен-собиратель 165
Моховяз 192, 311
Мошенник 214
МУДРЫЙ 295
Мыши 62
Мыши 340
МЫШИ ТЕРРИТОРИЙ 211
МЫШИНАЯ ПРИРОДА 314
МЫШИНАЯ СТРАЖА 15
Мышиные ограничения 134
МЫШИНЫЕ СТРАЖИ 210
МЫШИНЫЕ ЧЕРТЫ 317
На чём специализируется ваш персонаж? 314
На что делал упор наставник-страж персонажа при обучении? 313
НАБЛЮДАТЕЛЬ ЗА ПОГОДОЙ 272
Наблюдение за погодой 21
НАВЫКИ 32
Навыки жителей главных городов и поселений 188-192, 194-198
НАГРАДЫ 35
Награды за Цели, Убеждения и Инстинкты 80
НАЗОВИТЕ ВРАГА 322
НАЗОВИТЕ ДРУГА 321
НАЗОВИТЕ МАСТЕРА 321
НАЗОВИТЕ НАСТАВНИКА 321
НАЗОВИТЕ РОДИТЕЛЕЙ 321
Наплывы жары 157
НАСЕКОМОВОД 273
НАСТАВНИК 26
Наставник во время игры 27
Настроение 129
Натаниэль 348
Натуралист 214
Находясь под давлением 67
Начало игры 8
Начало конфликта 104
Не больше пяти черт 176
Не по сезону жарко (Осень) 162
Не по сезону тепло (Весна) 152
Не по сезону тепло (Зима) 168
Не по сезону холодно (Весна) 152
Не по сезону холодно (Осень) 162
Не повторяйтесь! 95
Не пройти проверку 69
Не пройти проверку Связей 265
Не хитрите 91
НЕВЕРНО ИСТОЛКОВАТЬ ПРАВИЛО ВО ВРЕМЯ ИГРЫ 81
НЕВИННЫЙ 295
Негативные эффекты черт 287
НЕДОВЕРЧИВЫЙ 295
НЕЗАВИСИМЫЙ 295
Незаконченные дела 179
Незапланированные истории 10
Неожиданное задание 392
НЕПРЕКЛОННЫЙ 295
НЕПРИЯТНОСТИ В ТРАВООЗЁРЬЕ. ШАБЛОН ПЕРСОНАЖЕЙ 346
Непройденные проверки 95
Несколько конфликтов 108
Несколько состояний сразу 139
Неудачи при бросках в Ход игроков 78
Ничья 93
Ничья в конфликте 121
Ничья и развитие 250
Новая черта 174
НОВИЧКАМ ВЕЗЁТ 100
Новые знания 304
Новые Инстинкты 50
Новые Цели 47
Нож 131
Норка 220
Нужные вещи 128
Обещание 129

ОБИТАТЕЛИ ТЕРРИТОРИЙ 209
Обновление Границы 165, 383
Обратный путь 363
Обсуждение по правилу «Разговоры за столом» 91
ОБУЧЕНИЕ НОВЫМ НАВЫКАМ 250
ОБЩЕНИЕ И КУЛЬТУРА 241
Объявление задания 84, 330, 361, 372, 382
Объяснение препятствия 91
Обычная игровая сессия 74
Обычные проверки 92
Ограниченное восстановление 67
Один игрок и ведущий 77
ОДОМАШНЕННЫЕ ЗВЕРИ 222
Оказание помощи 109
Оказаться в невыгодной ситуации (2 проверочных балла) 288
Окончательный результат 124
Олень 233
Оленье «оружие» 234
ОПИСАНИЕ НАВЫКА 266
ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА 24
ОПИСАНИЕ ЧЕРТ 284
Опишите свои действия 91
Опоссум 234
Определение диспозиции 249
ОРАТОР 274
Организационная структура 125
ОРУЖЕЙНИК 274
Оружейник 215
Оружие 333
«Оружие» белок-летяг 224
Оружие войны 125
«Оружие» ворóна 226, 343
«Оружие» волка 225
«Оружие» ворóны 226
«Оружие» дикобраза 228
Оружие для переговоров 127
Оружие для погони 127
Оружие для путешествия 128
Оружие для речи 129
Оружие для спора 129
Оружие для схватки 130
Оружие для схватки со зверем 132
«Оружие» дятла 228
«Оружие» енота 229
«Оружие» звёздчатого крота 230, 396
«Оружие» кайма-новой черепахи 231, 353
«Оружие» койота 231
«Оружие» краба 231
ОРУЖИЕ НАЕЗДНИКА 242
«Оружие» опоссума 234
«Оружие» пёстрой неясыти 235
«Оружие» попереч-нополосатой коро-левской змеи 235, 333
«Оружие» пустельги 235
«Оружие» росомахи 236
«Оружие» скунса 237
«Оружие» сорокопута 238
«Оружие» сосновой змеи 238
Оружие схватки 133
«Оружие» сцинка 236
«Оружие» тритона 239
«Оружие» филина 225
«Оружие» филина 365
«Оружие» цапли 239
«Оружие» чёрного медведя 240
«Оружие» ястреба 241
Осенние грозы 160
Осенние задачи и обязанности 164
Осенние праздники 165
Осенняя погода (5) 160
ОСЕНЬ 160
Ослеплённый наукой! 244
Основные занятия и ремёсла главных городов и поселений 186, 188, 190-198
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ 408
Особые знания о мышах 317
Оставайтесь в курсе событий 79
Остальные поселения 200
ОСТРОЗУБЫЙ 295
Остроумие 127
ОСТРЫЙ СЛУХ 295
От первого или от третьего лица 10
От препятствия к препятствию 71
Отдых и восстановление 172
ОТЗЫВЧИВЫЙ 295
Открытая местность 185
ОТКРЫТЫЙ 296
Отношения под угрозой 64
Отряд наездников 126
Отставка 178
Отшельник 215
Охота на ласок 383
Охота на хищников 21
ОХОТНИК 275
Охотник 215
Очерёдность восстановления 143
Паводки 372
Палая листва 185
Патрулирование 20
ПАТРУЛЬ 22
Патруль 117
Патрульный 211, 309
ПЕКАРЬ 276
Пекарь 215
Первая сессия 55
ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ 322
Первое задание 58
ПЕРЕГОВОРЩИК 276
Переговоры 106, 119
Переговоры с правителем 363
Перегруппировка и смена снаряжения 77
Передача проверочных баллов 76
Перезарядка черты (от 2 до 4 проверочных баллов) 291
Перераспределение Природы 256
«Пересидеть» конфликт 108
Переход от одного конфликта к другому 108
ПЕССИМИСТ 296
Пёстрая неясыть 235
Песчаный Дом 192, 311
ПИВОВАР 276
Пивовар 215
Пишите разные Цели 60
Платёжеспособность 127
ПЛОТНИК 277
Плотник 215
Плюсы от езды верхом 241
Плющи 194, 311
Победа в конфликте 121
Победа в смертельной схватке 134
Побережье 185
ПОВАР 277
Повар 215
Повторение 129

Повышение «лапы помощи» до стража 176
Повышение лидера патруля до капитана Стражи 178
Повышение патрульного до лидера патруля 177
Повышение стража до патрульного 177
Погода 61
Погоня 106, 119
Подведение итогов 174
Поддержание Границы 21
Подсказывайте игрокам правила 79
Подъельник 195, 311
Поимка 242
Поимка детёныша 242
Поиск и расчистка троп 20
ПОИСК ТОРГОВЦА ЗЕРНОМ. ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 326
ПОКРЫТЫЙ ШРАМАМИ 296
Политик 215
Получение баллов личности 51
Получение баллов судьбы 51
ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД 51
Получение наград 37
ПОМОГАТЬ СЕБЕ ЧЕРТАМИ 285
Помощь при восстановлении 100
Помощь при проверке навыков 99
Помощь при проверке способности 99
Поперечнополосатая королевская змея 234, 333
Пополнение запасов 154
Поражение в конфликте 121
Порт-Сумах 196, 311
Поселение и Стража 201
Посох 131
ПОТЕРЯ ИГРОКА ИЛИ ВЕДУЩЕГО 82
ПОТЕРЯ ПЕРСОНАЖА 82
Потеря персонажа 136
ПРАВИЛА ЗНАНИЙ 302
Правильная экипировка 126
Правильный инструмент 128
Правитель Подъельника 365
Праща 131
Превращение врагов в друзей и наоборот 265
ПРЕДИСЛОВИЕ 5
Предложения игроков 86, 332
Преимущества продвижения по службе 179
Преодолевая погоду, дикую местность, зверей и мышей 67
ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ 89
ПРЕПЯТСТВИЯ 89
Препятствия 68
Препятствия в высокой траве 183
Препятствия в каменистой местности 185
Препятствия в лесу 182
Препятствия в опавшей листве 185
Препятствия на болотах 183
Препятствия на открытой местности 186
Препятствия на побережье 185
Препятствия на прудах и озёрах 182
Препятствия на реках и ручьях 183
Препятствия при получении Ресурсов 261
Препятствия при проверке Здоровья 261
Препятствия, связанные с Волей 259
Препятствия, связанные с грязью 184
Препятствия, связанные с шипами и колючками 184
Привлечь природу 37
Привлечь природу персонажа 256
Приемлемый компромисс: Потеряна примерно половина очков диспозиции 123
Приманки 133
ПРИМЕР ЗАДАНИЯ 83
ПРИМЕР КОНФЛИКТА 117
ПРИМЕР СТРАЖА 23
ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ 325
Примеры препятствий 340, 350
Примеры сюжетных поворотов 341, 351
Примечания 9
ПРИПАСЫ 266
Припасы 128
Припасы и боеприпасы 126
При проверке этого навыка можно помочь 267-282
ПРИРОДА 254
Природа 30
Природа (барсук) 8 223
Природа (белка-летяга) 6 224
Природа (бобёр) 7 224, 375
Природа (большой рогатый филин) 8 225, 365
Природа (ворон) 8 226, 343
Природа (волк) 10 225
Природа (ворона) 7 226
Природа (выдра) 7 227
Природа (голубая сойка) 5 227
Природа (гриф-индейка) 7 228
Природа (гусь) 8 228
Природа (дикобраз) 6 228
Природа (дятел) 5 228
Природа (енот) 8 229
Природа (жаба) 4 229
Природа (жук) 3 222
Природа (заяц) 6 229
Природа (звёздчатый крот) 6 230, 396
Природа (змея) 6 230
Природа (кайманова черепаха) 8 231, 353
Природа (койот) 8 231
Природа (краб) 6 231
Природа (крикливый зуёк) 6 232
Природа (куница) 6 220
Природа (летучая мышь) 5 232
Природа (лиса) 7 233
Природа (лось) 12 233
Природа (лягушка) 4 233
Природа (лягушка-бык) 5 233
Природа (норка) 6 220
Природа (олень) 7 234
Природа (опоссум) 6 234
Природа (пёстрая неясыть) 7 235
Природа (поперечнополосатая королевская змея) 7 234, 333
Природа (птица) 5 235
Природа (пустельга) 6 235
Природа (пчела) 2 222
Природа (росомаха) 9 236
Природа (саламандра) 3 237
Природа (сверчок) 2 222
Природа (скунс) 6 237
Природа (соболь) 7 221
Природа (сорокопут) 6 237

Природа (сосновая змея) 7 238
Природа (сурок) 5 238
Природа (суслик) 5 238
Природа (сцинк) 4 236
Природа (травяной уж) 4 239
Природа (тритон) 3 239
Природа (хорёк) 5 221
Природа (цапля) 7 239
Природа (черепаха) 5 236
Природа (чёрный медведь) 12 240
Природа (ястреб) 7 240
Природа ласок 219
Природа ласок 344, 384
Природа с рейтингом 0 или 7 257
ПРИРОДНЫЙ ПОРЯДОК 243
Приручение 242
ПРОБЛЕМЫ НА ГРАНИЦЕ. ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 378
ПРОБЛЕМЫ НА ТЕРРИТОРИЯХ 243
Проверка в Ход игроков (1 проверочный балл) 289
Проверка перед проверками 386
Проверка против ПР 0 250
Проверка Связей 264
Проверка связей 32
ПРОВЕРКИ 91
Проверки во время конфликта 124
Проверки персонажей, находящихся под управлением ведущего 102
Проверочные баллы и проверки 74
ПРОВОРНЫЙ 296
Продвижение по службе 176
Продолжение игры 56
Продолжение приключений 88, 335, 345, 354, 366, 377, 386
Проигрыш в смертельной схватке 135
Пройденные проверки 94
Пройти проверку 69
Пройти проверку Связей 265
ПРОЛОГ 57
Пролог 84, 330, 361
ПРОПУСТИТЬ ИГРОВУЮ СЕССИЮ 81
Простые препятствия 68
ПРОТИВ ПРЕПЯТСТВИЯ 98
Процедура разрешения конфликтов 105
Прочие задания 58
Пруды и озёра 182
Птица 235
Пустельга 235
ПУТАНИЦА 101
ПУТЕШЕСТВЕННИК 296
Путешествие 106, 119
Путешествия 159
ПЧЕЛОВОД 278
Пчеловод 216
Пчеловодство 154
Пчёлы 222
ПЫЛКИЙ 297
Пятилинейчатый сцинк 235
Работа 159
Разбойник 216
Разбойник 375
РАЗВЕДЧИК 278
РАЗВИТИЕ 247
Развитие урезанной Природы 248
Разговоры за столом 11
Размеры главных городов и поселений 186, 188, 190-198
Разметка маршрутов 20
РАЗНОРАБОЧИЙ 278
Разнорабочий 216
Разобрался! 303
Разрешение ничьих 93
Разрешение споров 21
Разрешить ничью в пользу противника (2 проверочных балла) 288
Разрушения 351
Разумный компромисс: Потеряно мало очков диспозиции 122
РАНГ 308
РАНГИ СТРАЖЕЙ 27
Ранение 138, 144
Расписная Черепаха 236
Расположение и жизненный уклад главных городов и поселений 186, 188, 190-198
Растениеводство 154
РАЦИОНАЛЬНЫЙ 297
Рейтинги навыков 307
Рейтинг начального навыка 310
Реки и ручьи 182
РЕСУРСЫ 261
Ресурсы 31
Ресурсы поселения 201
Ресурсы с рейтингом 0 263
РЕСУРСЫ СТРАЖА 317
Речь 106, 120
РЕШИТЕЛЬНЫЙ 297
Ржаволист 200
Робин 339, 371
РОДИТЕЛИ 24
Родители во время игры 25
Роли игроков во время Хода игроков 79
Роль ведущего во время Хода игроков 78
Росомаха 236
С какими чертами родился ваш персонаж? 318
С чистого листа 248
Саксон 39, 327, 357
Саламандра 237
СБОР 55
Сбор 84, 330
Сбор урожая 164
СБОРЩИК 279
Сверчки 222
СВЯЗИ 263
Связи 31
СВЯЗИ СТРАЖА 317
СДЕЛАЙ САМ 201
СЕДОШКУРЫЙ 297
СЕЗОННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПОГОДЫ 147
«Сесть на хвост» 242
Сети, ловушки и арканы 133
Сиена 378
Сила времени года 147
Сильное похолодание 168
Сильны ли ваши Убеждения? 63
СКЕПТИЧНЫЙ 297
Скиталец 216
Сколько можно взять с собой 34
Скунс 237
Сланцевая Нора 197, 311
Следование Убеждениям в игре 43
Следование Целям 45
СЛЕДОПЫТ 279
СЛИШКОМ ОПАСНО ДЛЯ ОДНОЙ КОМАНДЫ 124
Слоан 349

СЛОЖНОСТЬ ПРЕПЯТСТВИЙ 252
СМЕНА ВРЕМЁН ГОДА 147
Смерть и компромиссы 134
Смерть и проверочные баллы 82
СМЕРТЬ И УБИЙСТВО 134
Смерть как цель 110
СНАРЯЖЕНИЕ 34, 98, 342
Снаряжение 307
СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ КОНФЛИКТА 125
СНАРЯЖЕНИЕ ПРОТИВ ПРЕПЯТСТВИЙ 98
Снегопад 167
Снежная буря 168
Снежный покров 168
Собиратель 216
Соболиное «оружие» 221
Соболь 220
Собственные дела Стражи 164
СОВА 297
СОДЕРЖАНИЕ 3
СОЗДАНИЕ ЗАДАНИЯ 61
Создание задания 85, 331
Создание Инстинктов 48
СОЗДАНИЕ НОВОГО ПЕРСОНАЖА 308
Создание препятствий 90
Создание Убеждения 42
Создание Цели 44
Солдат 216
СООБРАЗИТЕЛЬНЫЙ 298
Соперник 351
Сопровождение 21
Сопровождение 164, 170
Сопровождение транспорта 160
Сорокопут 237
Сосновая змея 238
СОСТОЯНИЯ 35
Состояния во время конфликта 141
СОСТОЯНИЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ 137
Состояния и времена года 140
Состояния и диспозиция 141
Состояния и компромисс 123
Состояния как результат компромисса 141
Сохранение наград 82
СОЮЗНИКИ ЛАСОК 220
Спасательные операции 154, 170
Спасение мышей 21
СПЕЦИАЛИСТ ПО ВЫЖИВАНИЮ 280
СПОКОЙНЫЙ 298
Спор 107, 120, 392
СПОСОБНОСТИ 30
СПОСОБНОСТИ И НАВЫКИ 246
СПОСОБЫ ПРИМЕНЕНИЯ ЗНАНИЙ 302
Срочные поставки 170
Ставьте отметки, куда следует 248
Стартовая диспозиция 110
СТАРТОВЫЕ НАГРАДЫ 324
Старшинство 60
СТЕКОЛЬЩИК 281
Стекольщик 217
Степень неудачи 14
Степень успеха 14
СТОЙКИЙ 298
Сторона ведущего 108
Страж 211, 309
Стратегия 126
Строительство 159
СТРУКТУРА ИГРЫ 12
СТРУКТУРА КНИГИ 8
Субординация 59
Судьба 36
Суметь вжиться в образ 53
Сурок 238
Суслик 238
Схватка и Схватка со зверем 107, 120
Сэйди 23, 329, 359
Сюжетные повороты 95
Сюжетные повороты во время Хода игроков 78
Сюжетные повороты, состояния и восстановление 145
Сюжетный поворот (зверь) 85, 331, 341
Сюжетный поворот (мыши) 342
Сюжетный поворот (погода) 341
Таблица действий 118
Таблица: Применение навыков в разных типах конфликтов. 119
Таблица: Типы конфликта. 111
Текущий рейтинг Природы 0 257
ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ 298
Темноводье 207
ТЁМНЫЙ ВЕРЕСК И ДИКАЯ СТРАНА 206
Тёмный Вереск 207
Тепло и жарко 155
ТЕРМИНЫ 14
ТЕРРИТОРИИ 181
ТИХИЙ 298
ТКАЧ 281
Ткач 217
ТОЛСТЫЙ 298
Только не яйца! 351
Том 346
ТОПОГРАФИЧЕСКИЙ КРЕТИН 298
Топор 131
ТОРГАШ 282
Торговец зерном 87, 333
Травоозёрье 197, 311
Травяной уж 239
Трактирщик 217
Тренировки 172
Тритон 239
Трудные препятствия 97
Трудные препятствия 68
ТРУДОЛЮБИВЫЙ 298
Тук Разбойник 375
Туннельный Лорд 220
Тяжёлая броня 132
Тяжёлый, неудобный и громоздкий 274
УБЕЖДЕНИЕ 28, 42, 322
Убеждение 307
Увеличение Возраста 172
Удвоить Природу 257
Уличный торговец 217
УМНЫЙ 299
Управление главными городами и поселениями 186, 188, 190–198
Управление поселения 201
УПРЯМЫЙ 299
Урезать Природу 255
Уровни природного порядка 244
Усиление утверждения 129
Условия успеха 96
Успехи 13
Усталость 138, 144
Участники 108
УЧЁНЫЙ 282

Учёный 217
Учитель 217
Учитывайте одну проверку за конфликт 249
Уязвимы ли ваши Инстинкты? 64
Факторы навыка 267-282
Факторы навыка или способности 252
Факторы поиска припасов 259
Факторы Ресурсов 262
Факторы Связей 264
Финн 389
Финт (Ф) 114
Формирование патруля 84, 330, 361, 372, 382
Фортификации 126
Хаген 390
ХАОС В МЕДНОЛЕСЬЕ. ШАБЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 388
ХИТРЫЙ 299
Хищники 127
ХОД ВЕДУЩЕГО 67
Ход ведущего 85, 331, 340, 350, 362, 372, 382, 393
ХОД ИГРОКОВ 74
Ход игроков 87, 334, 344, 353, 365, 376, 384, 396.
Ход игры 11
Холодность и спокойствие 127
Холодный дождь 162
Хорёк 221
ХРАБРЫЙ 299
ХУДОЙ 300
Цапля 239
Царство Чёрного Зверя 395
ЦВЕТ ПЛАЩА 28, 322
Цвет плаща 307
ЦВЕТ ШЁРСТКИ 24, 321
Цвет шёрстки 307
ЦЕЛИ 323
Цели заданий 45
Цели конфликта 109
ЦЕЛЬ 29, 44
Цель 307
Цель должна соответствовать типу 110
Церемония прощания 179
ЦИФРОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ И РЕЙТИНГИ 33
Часто встречающиеся мышиные имена 320
Чему родители научили персонажа? 312
Черепашье «оружие» 236
Чёрный медведь (Барибал) 240
Чёрный Утёс 200
ЧЁРСТВЫЙ 300
Черта 1 уровня 286
Черта 2 уровня 286
Черта 3 уровня 287
ЧЕРТЫ 284
ЧЕРТЫ 33
Черты во время Хода ведущего 72
Черты жителей главных городов и поселений 188-192, 194-198
Черты и место рождения 285
Черты и проверочные баллы во время Хода игроков 78
Что посеешь, то и пожнёшь 99
ШАБЛОНА ПЕРСОНАЖА 306
Шахтёры (почти) в безопасности! 395
Шестигранные кубики 13
Шипы и колючки 184
Шкала времён года 148
ЩЕДРЫЙ 300
Щит 132
ЭКСТРАВЕРТ 300
Элимис 381
Эпидемия 205
Юная мисс 352
ЮНЫЙ 300
Я ЗНАЮ! 97
Я знаю! 302
Яблочный Дом 200
Ясно и тепло 149
Ястреб 240

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Спасибо Кириллу Румянцеву, сделавшему базовый перевод. Благодаря его труду в русской версии правил появилось большинство терминов и понятий, а текст приобрёл очертания, которые теперь можно видеть в окончательном варианте книги.

Особая благодарность Елене Прокудиной за её кропотливый труд по корректировке текста и исправлению всевозможных ошибок и недочётов правил. Её внимательность помогла не допустить множество досадных оплошностей и избежать большого количества неточностей!

Благодарим Веронику Маклакову, потратившую уйму времени и сил на вёрстку всех дополнительных компонентов игры, подготовку оформления, а также адаптацию (перевод) иллюстраций русского издания. Отличная работа!

Спасибо Александру Ермакову за вёрстку основной книги правил и за помощь советом. Без него мышиная стража не была бы так хороша.

Отдельное спасибо Азгануш Никулиной за помощь во всём, что касалось реализации данного проекта. Мышиная Стража не состоялась бы без приложенных ею усилий, потраченного ею времени и проявленного ею терпения!

Спасибо всем, кто поддержал проект на CrowdRepublic и Boomstarter, и всем, кто так или иначе был причастен к работе над данным проектом! Вы сделали хорошее дело для хороших людей!

Вячеслав Никулин,
руководитель проекта

НЕВАЖНО, С КЕМ ТЫ СРАЖАЕШЬСЯ – ВАЖНО, ЗА ЧТО ТЫ СРАЖАЕШЬСЯ!

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

ISBN 978-5-6041755-4-5

14+

www.mouseguard.net | www.burningwheel.com | www.boom-studios.com | www.trideviatoe.ru